

VIDEOGIOCHI PER: PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, PORTATILI

microcomputer
Group

L. 6.000 €3,10

Novembre 1999

Check Point

LA RIVISTA PER TUTTE LE CONSOLE

3

Soul Calibur:
Il capolavoro del Dreamcast

Playstation:
Final Fantasy VIII
il migliore della saga



Dreamcast:
Puyo Puyoon
il puzzle game più
gommoso del mondo
è arrivato



**PROPRIO QUANDO
CREDI DI ESSERE
UN DIO NELLE CORSE,
ECCO CHE TI SCOPPIA
TUTTO IN FACCIA.**

*Vuoi giocare con il fuoco?
Cambia formula: il 99 è l'anno di
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2.
Più controllo, avversari più tenaci,
più simulazione... più divertimento.
Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi
livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64.*

**Disponibile su
PC, PSX, N64
e Dreamcast.**



www.monacoracing.com

MONACO **GRAND PRIX** **racing simulation 2**

“ La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro ”
PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9

Approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco



DISTRIBUITO DA:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
info@3dplanet.it



Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121

Sommario

NOVEMBRE 1999

3

Editoriale 4

Posta 5

News 8

Speciale Playstation 2 15

Recensioni 26

PLAYSTATION

Final Fantasy VIII	26
Winning Eleven 4	30
Star Wars: la minaccia fantasma	32
Wip3out	34
Pop N'Pop	36
Capcom Generation	38
Jade Cocoon	40
R/C Stunt Copter	42
Rainbow Six	44
Star Ixiom	46
T.Hawk's Skateboarding	48
Madden 2000	50
Monster Rancher 2	51
Sled Storm	52
Speed Freaks	53
G. Police 2	54
Shadow Man	55
Re-Volt	56
Uefa Striker	57
Chocobo Racing	58



Shadow Man

DREAMCAST

Soul Calibur	68
Airforce Delta	72
Gundam Sidestory 0079	74
Cool Boarders Burrrn	76
Pop N' Music	78
Puyo Puyoon	80



Soul Calibur

Rubriche 88

Tips 'n' Tricks	88
Guida a Winning Eleven 4	90
IMHO - In My Humble Opinion	92
Musica Maestro!	94
Hardware	96
Abbonamenti	97

Anteprime 19

Vagrant Story	19
Valkyrie Profile	20
Eternal Arcadia	21
Metropolis Street Racer	22
Zelda Gaiden	23
Zelda Fruit of the Mysterious Tree	24
Dancing Stage	25



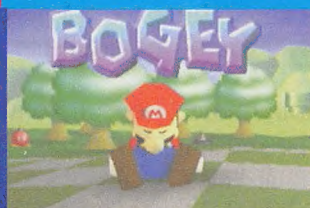
NINTENDO 64

Re-Volt	59
Rayman 2	60
Mario Golf 64	62
Shadow Man 64	64
Magical Tetris Challenge	66
Pokémon Snap	67



PORTATILI

Total Soccer	82
Suzuki Alstare Extreme Racing	82
Pacman	83
Z la formica	83
Speciale Neo Geo Pocket	84



Mario Golf 64

Se volete scriverci...

Saremo felici di ricevere commenti, critiche, e soprattutto complimenti a questo indirizzo e-mail: checkpoint@pluricom.it, oppure via posta tradizionale a Pluricom s.r.l. Viale Ettore Franceschini, 73 00155 Roma



Monster Rancher 2

Tecnologia: moda di fine millennio

di Pierpaolo Turitto

Cosa ne fate di un orologio che se per 4 anni non lo indossate continua a spaccare il secondo?

Questa è solo una delle tante domande che mi pongo circa l'evoluzione talvolta inutile della tecnologia, ebbene quando l'uomo raggiunge livelli evolutivi eccelsi, perché deve perdere tempo nel curare i margini di un foglio scritto per intero? Negli accessori tecnologici che ci accompagnano accade questo, il telefonino va bene così, è grande dalla bocca all'orecchio, ma giorno dopo giorno lo rimpiccioliscono, componevate il numero di telefono, poi avete cominciato a richiamare il nome in memoria, oggi dite semplicemente il nome, ma se il telefono è scarico, siete ad una cabina, dovete chiamare qualcuno, ricordate qualche numero oltre il 113?

Talvolta ho la sensazione che questa corsa non porti verso un miglioramento, perché tutto diventa più bello e più comodo, ma allo stesso tempo superfluo e indispensabile, un'antitesi indiscutibile: abbiamo sempre più necessità di ciò che poco prima non c'era e la nostra vita non ne aveva bisogno, nel tempo acquisiamo l'abitudine ad avere comodità che ci sottraggono qualcosa che non vediamo.

Laddove il guadagno è visibile, ovvero qualità grafica di un videogioco, audio di un impianto stereo, sicurezza di un'auto, la tecnologia e la ricerca devono investire giustamente, al contrario esistono "fronzoli" di cui non abbiamo bisogno, che dovremmo avere la capacità di ignorare, ed invece diventano moda.

Qualche giorno fa ero allo SMAU, mi guardavo intorno con aria stordita, vedevo una infinità di persone che si aggirava con entusiasmo tra gli stands, commentava i prodotti spesso con scarsa cognizione di causa, ma era lì per assistere allo spettacolo di fine millennio: la tecnologia.

Prodotto dell'uomo, trasformatasi in miracolo evolutivo indipendente, nessuno vede più la mano umana dietro i portenti di fronte ai nostri occhi, tutto ci sembra più semplice rispetto al passato, guardiamo il Colosseo e pensiamo a chi l'ha fatto, parliamo in auto con il telefonino con qualcuno che è a migliaia di chilometri, e pensiamo solo che è incredibile, e presto non ci faremo nemmeno più caso.

Se avessimo la capacità di considerare la tecnologia un essere vivente, ne potremmo al pari comprendere i vizi e le virtù, e vederne il fascino, come di una bella donna che bada più alla linea che alla testa.

Perdiamo di vista che siamo noi gli autori delle cose, e da quest'ultime ci facciamo sottrarre la possibilità di fare ancora, di allenarci, siamo convinti talvolta di costruire utensili, ai quali diamo un peso eccessivo, che condiziona la nostra vita fino a soffocarla.

Molto probabilmente perdiamo di vista il confine, quello che separa utile e dannoso, necessario e superfluo, finiamo per diventare schiavi dei nostri strumenti di libertà.

Vi invito a fare un piccolo esperimento: guardatevi intorno, provate ad immaginare la vostra vita sottraendo uno alla volta i vostri amici tecnologici (televisore, computer, console, telefono, ecc.), sono tutti così indispensabili? Provate una sera a leggere un bel libro alla luce flebile di una candela, l'emozione della semplicità sarà fortissima!



checkpoint@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Pierpaolo Turitto
p.turitto@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Daniele Balestrieri, Francesco
Sansone, Andrea Louidice, Alberto
Ziello

Hanno collaborato a questo numero:

Brando Astrua, Marco Barbero,
Francesco Bicci, Stefano Castelli,
Federico Fasce, Gianmassimo Fasce,
Cinzia Ungaro

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Adriano Saltarelli, Fabio Della Vecchia

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Luca Martelli, Achille Barbera,
Flavia Di Gregorio, Elsa Resmini
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile:
Marco Marinacci

Check Point è una pubblicazione

 **Pluricom S.r.l.**
http://www.pluricom.it

Numero 3, anno 1 - novembre 1999,
Lit. 6000

Registrazione del Tribunale di Roma
Copyright © 1998 Pluricom S.r.l. Tutti i
diritti riservati. E' vietata la riproduzione,
sappone parziale, di testi e immagini.
Manoscritti e foto originali, anche se non
pubblicati, non si restituiscono.

Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G.
- Via Cancellaria, 62 - 00040 Ariccia
(Roma) Distribuzione per l'Italia:
S.O.D.I.P. "Angelo Patuzzi" S.p.A. - Via
Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo
(Milano)

Abbonamento a 11 numeri: Italia Lit.
45.000; c/c postale n. 60106002 intestato
a Pluricom S.r.l., Viale Ettore
Franceschini, 73 - 00155 Roma.

Pluricom S.r.l. - Viale Ettore
Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel.
06.43219201 - fax 06.43219301
e-mail
abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it
(operatori); posta@pluricom.it
(lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303
e-mail pubbl@pluricom.it

LA POSTA IN GIOCO

Finalmente

si apre il sipario sulla sezione più interessante di tutte le riviste di opinione. Questa "posta in gioco" sarà una sezione di continuo confronto tra noi, nutrita redazione di Check Point, e voi che ci leggete con un entusiasmo che sinceramente non ci saremmo mai aspettati. Abbiamo ricevuto fin dai primi giorni di agosto un cospicuo numero di lettere, alcune delle quali erano redatte a mano, cosa discretamente commovente vista l'età digitale nella quale ci stiamo addentrando. Moltissime delle vostre lettere non sono lettere comuni: ci siamo spesso trovati di fronte, infatti, a missive nelle quali difendete o esponete dei punti di vista sul mercato attuale delle console, e spesso vi inalberate giudicando questa o quella azione, sia da parte di Sony, che da parte di Sega che ancora da parte di Nintendo. Una parte di queste lettere erano così intelligenti che ci piange davvero il cuore non poterle pubblicare tutte, ma lo spazio purtroppo è tiranno, e quindi passiamo subito al dunque.

"La soglia dello scirocco"



ari CIPPISTI,

Ho trovato il secondo numero di Check Point un po' più fiacco rispetto al primo, malgrado la sgargiante copertina rossa. Sarà che essendo il numero di settembre l'avete concepito in estate, sarà che oggi non sono del mio umore migliore ma mi aspettavo di meglio. Di tutte le riviste multiformate italiane voi siete l'unica che recensisce anche i giochi dei portatili, il che vi fa onore, ma noto purtroppo uno sgradevole sbilanciamento verso la PlayStation, che da sola occupava il 50% delle recensioni. Dire che vi arrivano più videogiochi per PlayStation che per le altre console sarebbe un po' banale come scusa e comunque potreste almeno cercare di essere più sintetici per quei giochi che riguardano la macchina Sony e un po' più prolissi per tutti gli altri. La qualità delle foto è un po' da rivedere e, benché il target del videogiocatore medio si sia un po' alzato (ma non troppo, io ho superato la soglia dello scirocco, della tramontana, del libeccio etc. ma ho iniziato a giocare a nove anni al bar e a dodici anni ho avuto il mio primo sistema: un C64 secondo modello, oggi invece i ragazzini iniziano molto prima con PlayStation) trovo il look della rivista un po' troppo picci. Forse volevate sembrare più professionali, ma rischiate di diventare un po' pallosi. Okay per i fondi bianchi, costano poco e rendono la lettura più scorrevole, ma qualche box con le caratteristiche dei personaggi [...] spezzerebbe un po' la monotonia. Suggerirei inoltre di aprire una rubrica dedicata alla storia dei videogiochi [...]. Scusate la cattiva scrittura ma il piano d'appoggio non è dei migliori (sigh! NdsB). Fufufufufu!

Hypercat

Caro Hypercat, la tua lettera ha avuto senza dubbio il primato di essere stata la prima ad aver raggiunto la nostra redazione, e questo già ci è piaciuto. Ma quando abbiamo visto arrivare la seconda in così poco tempo, beh, non ci siamo davvero potuti esimere dal pubblicarti. Come avrai potuto notare noi abbiamo cercato di creare una rivista in grado di soddisfare in maniera imparziale tutti i bisogni di un mercato in espansione come quello delle console casalinghe. Coprire i portatili è d'obbligo, e vedremo anche di fornire una panoramica il più possibile

dettagliata sulle console un po' meno diffuse come il Neo Geo Pocket Color e il Wonderswan. Però è davvero impossibile pianificare il trattamento per ogni console "fissa", dal momento che come tu ben sai la PlayStation manipola oggi come oggi una cosa come l'80% del mercato, e quindi è davvero impossibile dedicargli lo stesso spazio che dedicheremmo, per esempio, a quel Nintendo 64 che viene graziato ogni mese da una quantità di giochi 10 volte minore rispetto a quella della PSX. Tenderemo, comunque, di penalizzare il meno possibile ogni console. Per quanto riguarda la grafica, non temere. Abbiamo avuto dei problemi, soprattutto per le foto, ma è una situazione destinata a migliorare, visto che sono in cantiere dei cambiamenti in questo settore. Cambiamenti che, come hai potuto vedere, ci hanno impedito di uscire a ottobre. Ma questo perché vogliamo che rimaniate il più possibile soddisfatti di una rivista multiformata come questa, che si pone l'importante obiettivo di dirigere i navigatori sparsi in un oceano di proposte sempre più moderne e sempre più numerose. Non ne rimarrai deluso!

"Squallida facciata di sorrisi Durbans"



iao ragazzi! Mi chiamo Umberto e vivo a Genova da dove vi sto scrivendo con la vostra rivista in mano per cercare ispirazione. Rivista che, lasciatevelo dire, è una vera e propria boccata d'aria nel marasma sempre più incomprensibile dei giornali videoludici! Appena l'ho comprata, mi sono lanciato nella prima pagina per vedere chi fossero le menti dietro questa impresa e per verificare la presenza o meno dell'infame scritta "Check Point è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste xxx e così via. Complimenti ragazzi, e ve lo dico con il cuore perché per fare quello che avete fatto voi ci vuole molto coraggio, avete dimostrato di avere (scusate il termine) le palle e soprattutto i contenuti e le capacità. Grafica e carta non sono il massimo, però leggendo le recensioni mi è sembrato quasi di essere lì con voi a chiacchierare di giochi come si fa normalmente con gli amici, cosa che in altre testate, per quanto belle, non ho mai trovato. Questa la dice lunga sulla vostra spontaneità e preparazione. Quasi tutti i grandi gruppi editoriali si sono

Hotline di Check Point! (NUMERO DI TELEFONO)

Abbiamo notato che sono arrivate molteplici telefonate in redazione di molti lettori che ci chiedevano le notizie più disparate. Per questo abbiamo istituito una Hotline di Check Point. Ogni MARTEDÌ dalle ore 16 circa fino alla sera avrete a vostra disposizione un membro della redazione che potrà agevolmente (oddio, speriamo!!) rispondere alle vostre curiosità e richieste. Coraggio, non abbiate timore. Il servizio di informazione non si esaurisce solo con la carta stampata, e avete diritto a spiegazioni, se volete, ricordando comunque che siamo uomini e non abbiamo il dono dell'onniscienza!

gettati nella mischia a testa bassa arraffando tutto l'arraffabile (per sopprimerle alla mancanza di attenzione verso il settore videoludico) in pochissimo tempo (non c'è quasi più nessuna testata straniera che non abbia la sua controparte italiana), sbattendo sul mercato robe già mediocri di per sé o peggio trasformando giornali ottimi in immondizia. E il bello è che nessuno sembra provare vergogna del proprio "operato": tanto è sufficiente che nella cover ci sia il nome della console più prefissi o suffissi vari! Questa è una cosa che mi sta molto a cuore, compresa l'affidabilità di persone che traducono pari pari dalla sorgente indipendentemente dal contesto, sbagliando o peggio ottenendo frasi e vocaboli senza senso (un esempio al volo: in una guida a RE2 ne ho letta una magnifica! Nello spiegare il trucco dei vestiti l'ingenuo adattatore ha affermato che Leon può ottenere, oltre al chiodo nero di pelle, un utilissimo "tappo di serbatoio", quando invece l'originale "tank-top" è una semplice maglietta senza maniche). E questo è solo uno dei tanti esempi che ho letto, vergogna! Dietro tutto questo ci sono dei gran professori che sanno tutto di inglese ma niente di videogiochi e sono accompagnati da degli idioti che fino a ieri vendevano scarpe e oggi si scoprono videogamers, prendendosi per esperti del settore perché, da bravi bambini, sanno cos'è una texture o l'environmental mapping. Non mi sembra assolutamente fuori luogo parlare di Yuppies videoludici: dietro questa squallida facciata di sorrisi durbans e finta apertura mentale cercano sempre di allungarti una mano, non per stringertela, ma per tirarti dalla loro parte. Scusate per l'infervoramento dell'ultima parte, ma era solo per mostrarvi quello che NON siete, perché fate parte dello stesso mercato ma non ne condividete la mentalità, altrimenti non vi sareste mai presi la briga di fare una guida a FFVIII e Grandia giapponesi! Questo e tante altre cose nel vostro modo di scrivere dimostra che i giochi li giudicate con criterio. Solo il fatto che affermate che il doppiaggio italiano di MGS fa schifo vi fa onore; ci avevano promesso un "cast di altissimo livello" e invece ci ritroviamo con un Colonnello Campbell miracolosamente ringiovanito, uno Snake assolutamente privo di inflessioni (per non parlare di quello di Driver) ma soprattutto fornito di "ossicini delle orecchie". È forse un po' Arena? [...] ok, fine del round! Ragazzi, la mia intenzione era quella di fare la letterina perfetta piena di complimenti ma mi accorgo che sembra una sessione di brainstorming! Spero di avervi lasciato dei buoni spunti su cui mi farebbe piacere sentire le vostre opinioni e di non avervi distratto troppo dal lavoro, e saluto tutta la redazione e tutto lo staff. Mi raccomando, non molate!

Umberto

Una vera e propria lettera al vetriolo quella di Umberto, con il quale mi scuso per i pesantissimi tagli, ma era davvero lunghissima! Ti ringraziamo innanzitutto per i complimenti, infatti abbiamo tentato di fare una rivista il più possibile indipendente anche perché anche noi eravamo parzialmente insoddisfatti delle proposte attuali del mercato. La questione delle traduzioni che hai sollevato in maniera molto coerente è interessante, e più che mai si presenta spinosa osservando il mercato attuale delle riviste. I problemi essenziali delle riviste "importate e tradotte" sono essenzialmente due, uno risolvibile e uno purtroppo troppo intimo da poter essere eliminato. La qualità delle traduzioni dipende fondamentalmente dal tipo di staff preposto a questo lavoro: non è facile avvicinare degli articoli scritti da americani alla lingua italiana, per via della differenza di ricchezza del vocabolario, e te lo posso dire con cognizione di causa visto che prima di far parte di Check Point sono stato anche io traduttore di riviste di videogames per un certo periodo. Le leggi che regolano il mondo delle traduzioni di questo tipo di riviste, purtroppo, fanno in modo che non si possa adottare un linguaggio "da appassionati" come invece molti dei traduttori vorrebbero fare, e tutto questo per rendere lo stile della rivista coerente con il target che gli editori italiani gli hanno voluto dare. Quindi più che un lavoro di adattamento risulta essere un lavoro di mera traduzione, che non necessita per la realizzazione di una persona che sappia esattamente di quello di cui sta parlando. E questo poi genera quegli errori grossolani alla "tappa di serbatoio" che sfuggono agli attentissimi correttori di bozze. Il problema più intimo, invece, è quello della sensibilità. Gli americani hanno una sensibilità e una linea di pensiero fondamentalmente molto diversa da quella di noi europei, e un tono che per loro può essere appropriato a noi può non risultare congeniale. Questo è il vero pericolo del porting delle riviste straniere. Un esempio lampante è la Sony, che per la distribuzione mondiale di Gran Turismo 2 sembra aver deciso di cambiare le musiche e alcune parti dei tracciati per la versione USA, mentre la versione PAL dovrebbe ritornare virtualmente identica alla versione JAP. Questo perché, e cito, "gli europei sono più vicini alla sensibilità dei giapponesi". Strano mondo, direi. E hai ragione per quanto riguarda gli adattamenti: anche noi ci meritiamo doppiaggi d'alto livello come quello di MGS USA... il problema però potrebbe essere quello delle scarse vendite del materiale PAL che non incentiva le software house a investire così tanto denaro per una risposta del pubblico non all'altezza. Ricordiamo così le scarse vendite di Tekken 3 e MGS PAL. Questioni di import, questioni di pirateria. Ma questo è un altro discorso. Un ultimo appunto: gli ossicini delle orecchie esistono davvero, hanno quel nome, e sono delle piccole ossa che tengono teso il tamburo sul quale picchiano i martelletti che conducono il suono dall'ambiente esterno verso il nostro cervello.

"PSX non ha "sdoganato" centinaia di videogiocatori"

Che emozioni! Una nuova rivista di videogiochi per tutte le console! È come ai vecchi tempi! Grazie a nome di tutta la popolazione dei videogiocatori. Il motivo che mi ha spinto a scrivervi è semplice: ho posseduto e

posseggo diverse console ma ho sempre tifato SEGA, anche in quest'era dominata da SONY. Non ignoro le altre case, perché amo troppo i videogiochi, ma tifo SEGA perché è stata lei a farmeli conoscere a fondo, dai tempi di Wonder Boy e Shinobi ed è stata sempre e solo lei a regalarmi in linea di massima i miei titoli preferiti. Ora che siete nati voi di CP, siete la mia ultima speranza: Sega con Saturn ha fatto un buco nell'acqua e ora con questo suo Dreamcast ci riprova. L'impressione che ho avuto è che tenterà non solo di riconquistare la leadership ma anche di riportare i videogames ai livelli secondario me ineguagliati dei primi anni '90 (ricordate? Ecco the Dolphin, SOR2, Virtua Racing, Sonic and Knuckles, TF IV sono tutti esempi di qualità e produzioni bellissime; spero vi ricorderete anche i titoli per SNES, GB, GG, PC Engine e NEO GEO usciti in quel periodo!). Quel titoli erano pieni di magia e facevano urlare al miracolo: vi ricordate le notti insonni davanti a FIII per SNES, Shining Force II per MD o a Lunar per MCD? Poi arrivarono PSX e SS: giochi spettacolari a vedersi ma con una longevità mostruosamente corta. Perché?

Secondo me PSX non ha "sdoganato" centinaia di videogiocatori: ha fatto conoscere e comprare loro una console pensata per chi non capisce niente di questo mondo (e questo vale, anche se in misura ridotta, per N64 e probabilmente sarebbe valso per SS se avesse avuto la possibilità di "esistere", possibilità negatagli da SONY ma anche da SEGA stessa). Ci siamo così trovati di fronte a giochi "freddi", "piatti", tutto grafica e niente altro, con le dovute eccezioni. Sembra quasi che giochi come WipEout siano stati concepiti per portare qualcosa di nuovo... quindi vi prego, vi supplico date a SEGA con il suo Dreamcast la possibilità di esprimersi, non soffocatela come stanno facendo i vostri colleghi. E ora, se mi pubblicate, potete rispondere a queste mie domande?

- 1) Shenmue è o non è la "rivoluzione" che promette?
- 2) Square ha in progetto niente per DC?
- 3) E Namco oltre a Soul Calibur?
- 4) Si sa niente di capitoli nuovi di Shinobi, Wonder Boy, Shining Force, Thunder Force, Street of Rage per DC?
- 5) Come si presenta RE3: Nemesis per PSX? Promette bene? E quello per DC?
- 6) Siete riusciti a raccogliere i 120 emblemi a Sonic Adventure? Mi manca l'ultimo da conquistare con Big the Cat a Twinkle Park, ma non ci sono pesci da 2 Kg!
- 7) Gabole per KOF su DC?

Grazie di esistere!

Jojo.

Capisco i tuoi risentimenti nei confronti delle ultime produzioni per console. Certamente SEGA ai suoi tempi faceva tremare il mercato a ogni sua parola, facendo rimanere nella storia dei videogiochi molte saghe. Il fatto è che in passato i videogiocatori erano meno abituati a stupirsi di adesso. Bastavano degli sprite un po' più grossi o un sistema di gioco più complesso per far discutere e gridare al miracolo; oggi invece, viziosi come siamo a trasparenze, 60fps, alta risoluzione e effetti speciali, necessitiamo sempre di più di stimoli potenti per elevare un gioco agli astri. O meglio, questo è il trend dei videogiocatori più attuali. Quelli che "sono nati con la PSX in mano", come dice Hypercat, non hanno la piena coscienza dei passaggi che ha fatto la storia dei videogiochi, e ora guardano più agli stimoli diretti che non alla fedeltà di un videogioco alla sua storia. È grazie ai più giovani, comunque, che la tecnologia va sempre più avanti, grazie a quelli che non si accontentano di giocabilità ma vogliono strabilarci con gli effetti più pomposi, dando quindi la possibilità a chi ne è in grado di tirare fuori capolavori come Soul Calibur e Final Fantasy VII.

E siccome sono soprattutto loro a comprare i videogiochi, le case si devono adattare, ma sono sicuro che i programmatori veterani di Sega, Nintendo, ma anche di Atari e Namco sono concordi con noi: innovazione non vuol dire sempre "miglioramento". Le leggi della passione purtroppo si devono piegare a quelle del mercato se vogliono continuare a esistere, e questo non vale solo per i videogiochi. Sega sta tentando di crearsi una nicchia di appassionati in visione dell'impatto con PS2 creando giochi già un po' più "alternativi". Non ti preoccupare, daremo a SEGA tutto lo spazio che merita. E ora vediamo un po' queste domande...

1) Eh, sembra di sì. La VHS e la Demo distribuite in Giappone lasciano poco alla fantasia: visi perfetti, buona interattività, sistema di gioco interessante e una grafica davvero fuori dal mondo. Se sia proprio una vera "rivoluzione" in stile Street Fighter II non saprei, però di certo porrà un nuovo standard.

2) Purtroppo Square non ha contratti con SEGA. Forse Dolphin, però. Chissà...

3) Namco si sta divertendo principalmente su PSX ora, con titoli fra cui Rescue Shop BuBiBa, un gioco che ci auguriamo si tengano stretti in Giappone. Nulla all'orizzonte per DC, per ora.

4) Shinobi ha collassato dopo Shin Shinobi Den per SS, Wonder Boy è missing in action da molto ormai, si vociferava insistentemente di uno Shining Force IV ma nulla di sicuro, Thunder Force è ancora reduce dal fantastico quinto capitolo e Street of Rage sembra ancora crollarsi dopo l'ultimo successo su MegaDrive. Nulla di concreto anche qui, spiacevole...

5) RE3 per PSX è uscito da poco, e sembra davvero bello anche se è un'altra fetta della stessa torta. Quello per DC può sicuramente essere più interessante, se non altro perché il cambio di macchina comporterà una variazione anche a livello di gameplay, vista l'ambientazione full 3D. Si spera.

6) Devi upgradare le tue esche tre volte prima che nei laghetti compaiano pesci di 2 Kg, quindi mano al joystick di nuovo!

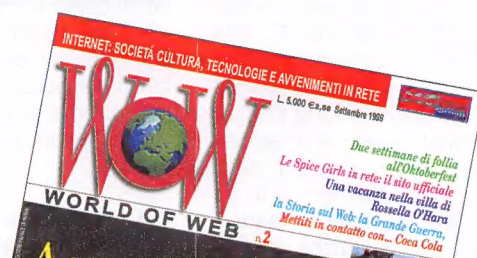
7) Le troverai agevolmente nel secondo numero di Check Point stilato da Stefano Castelli. Altri sporchi trucchi verranno probabilmente inseriti in numeri successivi!

Mi dispiace di non aver potuto pubblicare tutti. Eccovi alcuni saluti. Innanzitutto Vixen the Hedjefox, una fanciulla preoccupata per la sorte del Dreamcast. Tranquilla, noi gli daremo tutta l'attenzione che merita! Piero Quattrone: hai perfettamente ragione, gli scontri tra possessori di console ci fanno ripiombare all'epoca del C64. In effetti ormai è "leggermente" anacronistico... per quanto riguarda Kengia, invece, non posso fare altro che ringraziarti dei complimenti, che girerò in maniera particolare al Ciccio. Sì, siamo gli stessi di PlayOnline e abbiamo iniziato da lì. Vieni a trovarci ancora, oppure vieni sul newsgroup it.comp.console. Qualcuno di noi bazzica lì. Davide Angotti, la tua idea in stile "parametri di giudizio" non mi è mai dispiaciuta particolarmente, e non sarebbe male inserirla... diamo tempo al tempo, chissà! Stefano Rogiano, hai anche tu espresso dei pareri interessanti sul Dreamcast. Ragazzi, avete tutti molta paura e non è una cosa tanto strana... vedremo di sviluppare un discorso più complesso sulla posta, senza dubbio. Saluto infine NightTiger che effettivamente pone un problema più serio e sul quale bisognerebbe pensare, e cioè la diffusione dei modelli di sviluppo di qualsiasi engine di programmazione a livello popolare, per dare modo agli appassionati di scambiarsi le opinioni e possibilmente di realizzare qualcosa di competitivo a livello di mercato. Fatevi sentire su it.news.gruppi! ci vediamo sul numerone speciale di Check Point del mese prossimo. Non mancate!

DAL 1981 IL MONDO DELL'INFORMATICA



VIDEOGIOCHI
PER TUTTE LE CONSOLE



INTERNET: SOCIETÀ,
CULTURA E AVVENIMENTI



DEDICATA ALL'AMIGA,
CON CD-ROM ALLEGATO



LA CULTURA
DELL'INFORMATICA



L'INFORMATICA PER
LA FOTOGRAFIA DIGITALE



FANTASCIENZA
REALTÀ ALTERNATIVE
E MISTERI DEL PASSATO



PLAYSTATION

Codemasters, probabilmente la miglior casa europea che sviluppa per PSX,



ha annunciato l'apertura di nuovi uffici in America, precisamente in California. Questa nuova filiale si dedicherà allo sviluppo di titoli per il mercato americano e lo staff sarà composto per la maggior parte da ex membri dello Yosemite Entertainment (di proprietà di Sierra). La leadership di questi studios sarà affidata a Alexander Craig, ex general manager di Yosemite. I Codies hanno presentato un'ottima line-up all'ECTS, tra i titoli più importanti citiamo **Micro Machines 4** che non vedrà più sfrecciare sui percorsi mezzi di ogni tipo,



ma dei pupazzetti chiamati "Maniacs". Lo stile è rimasto invariato: i 32 circuiti rimasti invariati ripropongono sempre lo stesso feeling del precedente episodio. Altri titoli importanti sono: **LMA Manager**, gioco manageriale ambientato nel campionato inglese; **Music 2000**, versione riveduta e corretta del music creator per PSX; **Prince Naseem Boxing**, visionabile solo in filmato, **Toca World Touring Cars**.

Square ha annunciato un nuovo titolo interamente incentrato sui Chocobo il cui



nome, non ancora confermato, è **Chocobo Stallion**. Il titolo sarà un mix tra un gioco di corsa e una simulazione di allevamento, i Chocobo dovranno essere nutriti e allenati per poi poter gareggiare in speciali tornei. Chocobo Stallion vedrà la luce questo inverno.

Squaresoft ha annunciato che il suo ultimo capolavoro, **Final Fantasy VIII**, verrà pubblicato interamente in italiano. Sarà inoltre disponibile una versione limitata del gioco che conterrà, oltre ai 4 cd, una speciale memory card marchiata Final Fantasy e una maglietta.

La versione PlayStation di **Chrono Trigger**, invece, sarà pubblicata il 2 novembre.



L'unica novità di questo remake è l'introduzione di oltre 20 minuti di filmati realizzati dal Bird Studio di Akira Toriyama che aveva a suo tempo realizzato il character design dei personaggi.

Nuove informazioni sull'ennesimo episodio della serie **FIFA** in uscita alla fine di Novembre. Il gioco conterrà tutte le squadre di 18 campionati diversi (tra cui

quello italiano), 42 squadre classiche, la possibilità di variare le caratteristiche dei giocatori, una modalità "stagione" che simulerà il progredire della squadra durante gli anni, un maggior controllo del pallone, più interazione tra i giocatori e, infine, il supporto del Dual Shock. Dalla



prima demo, visionata all'ECTS, il gioco si presenta



come la peggiore edizione di sempre, il frame rate è semplicemente ridicolo, le collisioni molto approssimative e la grafica non è niente di speciale. Ci sarà da lavorare molto...

Oltre a FIFA è stata presentata tutta la line up denominata 2000 di **EA Sports** tra i quali: **NBA Live 2000** che vanterà anche una modalità di gioco street basket uno contro uno e **Konckout Kings 2000**, simulazione di pugilato con più di 50 boxeur. Non è stato presen-

tato, neppure in filmato, l'atteso **F1 2000** primo gioco di EA dedicato a questo sport.

All'ECTS abbiamo potuto vedere in azione **Gran Turismo 2**. Molto simile al primo come impostazione ma con fondali sensibilmente più complessi, sarà sicuramente il gioco di corsa definitivo per PSX (almeno per quanto riguarda il numero di macchine). Un occhio di riguardo è stato usato nei confronti degli europei (principali fautori del successo del primo GT), infatti la maggior parte delle case automobilistiche presenti nel

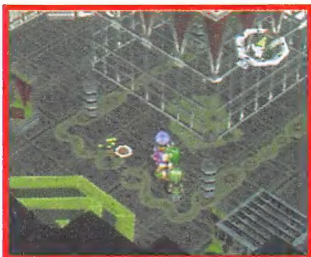
gioco sono europee. I produttori che fino a ora sono stati ufficializzati sono i seguenti: Fiat (con Punto, Seicento, Barchetta, ecc.), Alfa Romeo, Peugeot, Mercedes, Volkswagen, Renault (Clio Williams!!!), Citroen, Audi, Lancia, BMW, Rover, Opel. Dovrebbero essere 19 in totale le case automobilistiche europee presenti nel gioco che ha ora come data di uscita ufficiale il 25 novembre.

Enix è attualmente al lavoro su quattro titoli per PlayStation 2 ma tra questi non ci sarà un nuovo episodio di **Dragon Quest**,

così ha detto Yasuhiro Fukushima, presidente della casa giapponese. Fukushima ha inoltre aggiunto che il primo titolo vedrà la luce nel mese di aprile.

Ubisoft Entertainment ha acquistato i diritti da Entertainment Software Publishing (ESP) per la pubblicazione europea dell'ottimo **Grandia** (recentemente





uscito in USA e in Giappone) recensito sullo scorso numero di Check Point. Il gioco verrà commercializzato tra la fine di quest'anno e l'immediato inizio del prossimo.

Maggiori informazioni riguardo **Runabout 2**, di Climax. Il gioco, un racing game arcade completo all'80%, supporterà il Dual Shock e il NegCon. Ogni missione sarà caratterizzata da un obiettivo differente che di solito consiste nel rubare qualche oggetto e fuggire



dalla polizia. Ci saranno inizialmente 5 scenari con 13 missioni ciascuno, ogni scenario prevede differenti strade per cercare di variare il più possibile il gioco. Sul fronte veicoli si parla di 31 vetture suddivise in 4 categorie: macchine, moto, camion, macchine sportive; degna di nota la presenza della Fiat 500 (rigorosamente vecchio modello). L'uscita è prevista per la fine dell'anno.

Sony ha presentato molti titoli all'ECTS molti dei quali dovrebbero essere già usciti o semplicemente sono conversioni di titoli giapponesi, ecco qualche nome: **This is Football** (è già in fase di sviluppo il secondo episodio), **Team Buddies** (strategico in tempo reale molto carino di Psygnosys), **Crash Team Racing** (uno dei titoli migliori della line up Sony) e tanti altri.

Dopo l'accordo di Sega per la sponsorizzazione di tre squadre di calcio (Sampdoria, Arsenal e St. Etienne), Sony rilancia alla grande e dichiara di aver trovato l'accordo con l'UEFA per la sponsorizzazione di PlayStation 2 ai campionati Europei di calcio del 2000. Il presidente dell'UEFA Johansson si è detto felicissimo di ricevere il marchio PlayStation nella schiera di sponsor dell'Europeo.

Um Jammer Lammy (seguito di Parappa The Rapper) approderà nelle sale giochi giapponesi, Namco ha infatti annunciato la versione arcade del famoso dancing game. Il cabinato userà due chitarre come controller, ma a parte questo il gioco non dovrebbe subire cambiamenti radicali rispetto alla versione PlayStation.



L'avvenimento più importante di questo mese è stato sicuramente il **Tokio Game Show**. A farla da padrona nell'edizione autunnale della famosa manifestazione giapponese è stata sicuramente la PlayStation2 (per tutte le informazioni vi rimando allo speciale di questo numero) che debutta ufficialmente nel mondo dei videogiochi. Sono stati presentati già molti titoli tra cui i già attesissimi GT2000, Tekken Tag Tournament e Ridge Racer, ma l'ormai vecchia PSX ha ancora qualcosa da dire. Ecco i titoli più attesi:

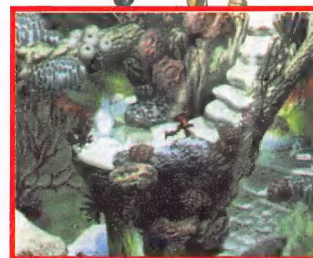


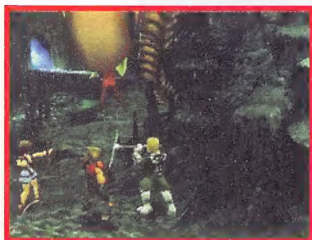
Parasite Eve 2: Square ha annunciato il seguito ufficiale di Parasite Eve, che sarà pubblicato in Giappone il 9 dicembre. Il gioco si svolge 3 anni prima di PE e tutto sembra molto più in stile Resident Evil, Aya si potrà nascondere dietro agli oggetti per poter evitare gli attacchi nemici. Nessuno dei personaggi presenti nel primo episodio comparirà in questo prequel che è sviluppato da un nuovo team di Osaka.

Namco ha rivelato le prime notizie sul suo prossimo RPG: **Tales Of Eternia**, seguito di Tales Of



Bio Hazard Gun Survivor: si tratta della versione in stile shooter del famosissimo Bio Hazard (Resident Evil in occidente). Il gioco è compatibile con la GunCon e non si presenta come un clone di The House Of the Dead 2, perché oltre che sparare all'impazzata potremo anche muovere il personaggio ed effettuare alcune semplici mosse. BHGS si svolge sempre a Raccoon City, quindi ritroveremo gli elementi classici di RE come le erbe per curarsi e, ovviamente, gli zombie.





Destiny. Questa volta gli sfondi saranno interamente poligonali a differenza del precedente episodio realizzato in 2D. Il sistema di combattimento, denominato Linear Motion Battle System, permetterà l'esecuzione di attacchi combinati. Attualmente completo al 25%, Tales Of Eternia, sarà pubblicato durante la primavera del 2000.

Sony ha in cantiere un altro possibile capolavoro: *Legend Of Dragoon*, un RPG ambientato nel medioevo. Il personaggio principale è Dart, un guerriero con un elevato senso della giustizia che è disposto a tutto pur di trovare l'assassino dei suoi genitori. La storia in sé non è niente di speciale ma promette colpi di scena e trovate originali. A tutto questo aggiungete più di 30 minuti di filmati, effetti di luce in tempo reale, realistici cambiamenti climatici, animazioni eccezionali e otterrete uno degli RPG più promettenti dell'anno. L'uscita è prevista per il 2 dicembre in Giappone.

Il nuovo survival horror di Capcom, *Oni Musha The Demon Warrior*, è ora in lavorazione per PlayStation2. La versione PS2 avrà i fondali interamente poligonali an-



ziché in bitmap e vanterà una telecamera in tempo reale.

Nuove info sull'ultimo RPG targato Square: pare infatti che in *Chrono Cross*; così come in *Xenogears*, sarà possibile decidere se utilizzare attacchi deboli di media potenza o forti. Ogni personaggio avrà il proprio set di magie, tecniche ed evocazioni e potrà specializzarsi in un particolare tipo di magia (ad esempio le magie di cura).



Vi sarà inoltre un nuovo comando denominato "Element" che permetterà al giocatore di utilizzare congiuntamente oggetti, tecniche speciali e magie durante i combattimenti. Anche il fattore di affaticamento avrà il suo peso in battaglia, costringendo talvolta i personaggi a recuperare le forze per un round o due. Più di 40 personaggi si uniranno al vostro party, eccovi

to che potete vedere in una di queste foto). L'attesa per questo titolo si fa sempre più sentire, speriamo che non deluda le aspettative!

In una recente intervista Mr. Okamoto (il creatore della serie Biohazard tanto per intenderci) ha affermato che le potenzialità 3D della Play



Station 2 sono circa 15 volte maggiori rispetto a quelle del Dreamcast e che per la demo di *Onimusha*, presentata al Tokyo Game Show, è stato utilizzato solo 1/15 del reale potenziale della macchina.

Non riusciamo veramente a immaginare cosa possa fare la

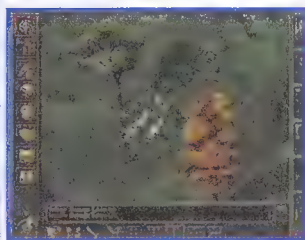
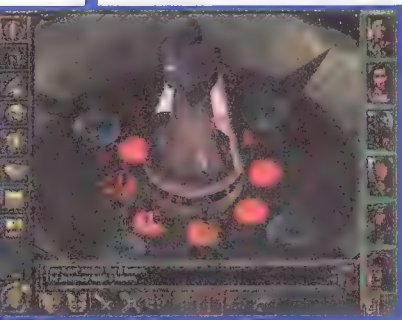
PlayStation 2 di ancora più stupefacente di quanto non abbia già fatto, ma sicuramente avremo la nostra risposta quando i programmatori avranno im-

alcuni dei nomi: Korchia, Jyakoto, Slash, Pierre, Miki, Tumalu (il simpatico animalet-

parato a sfruttare appieno il kit di sviluppo per la PS2 (denominato "Tool") e a conoscere a fondo questa nuova e stupefacente macchina, SLURP!

DREAMCAST

Sono state diffuse ulteriori informazioni a riguardo di Baldur's Gate, presentato al



recente E3. Sega aveva già dimostrato il suo interesse per questo titolo accaparrandosi la distribuzione giapponese della versione per PC, e ora sta preparando la versione DC che sarà ottimizzata per il gioco in rete e riproporrà in tutto il suo splendore l'RPG che sulle macchine dal cuore Intel ha davvero spopolato. Il risultato finale dovrebbe essere simile a Ultima Online. Ancora avvolta nella nebbia la data di uscita, di sicuro c'è solo che lo vedremo nel 2000.

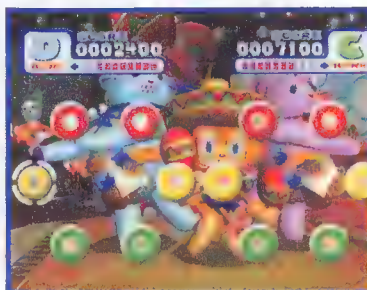
Sega ha ufficializzato la conversione dell'ultimo capolavoro del maestro Yu Suzuki: Ferrari355. Il titolo, sviluppato da AM2, non ha ancora avuto una data di lancio ufficiale. F355 ha rischiato di non vedere mai la luce sulla macchina Sega a causa dell'uso di ben 3 schede Naomi, ma la pubblicazione di una nuova ver-

sione di F355, che gira su un solo monitor e con una Naomi, ha aperto le porte alla versione casalinga del gioco.

Valve Software ha finalmente ufficializzato l'uscita dello sparatutto in soggettiva Half Life per Dreamcast. Questa versione sarà identica alla controparte PC e dovrebbe supportare il gioco via internet.



Sonic Team, responsabile di capolavori come Sonic e Nights, ha in cantiere diversi titoli per DC. Uno di questi sarà la conversione della versione americana di Sonic Adventure la quale vanterà un sistema di telecamere migliorato, aggiunte per la rete e sottotitoli in 5 lingue. Altro titolo in uscita sarà Phantasy Star Online di cui parla ampiamente nel box della preview di Eternal Arcadia. Il terzo titolo

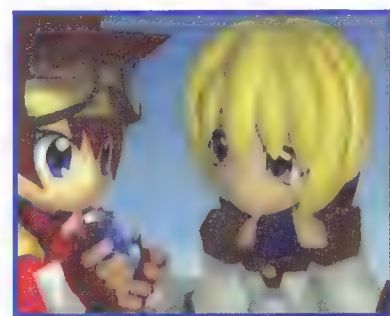


sviluppato dal Sonic Team è Samba de Amigo, un rhythm game che si distacca dall'ondata di titoli del suddetto genere; infatti, come si può intuire dal titolo, il gioco si svolgerà interamente a ritmo di samba.

Quando le note sullo schermo si illuminano di rosso bisognerà scuotere le maracas in dotazione a tutti i cabinati, maggiore sarà la forza impressa alla periferica maggiori saranno anche i punti elargiti. Probabilmente non vedremo mai questo gioco in Europa però bisognava menzionarlo se non altro per l'originalità.

supporterà la pistola ufficiale Sega.

Ubi Soft Entertainment sarà responsabile della pubblicazione, per il mercato



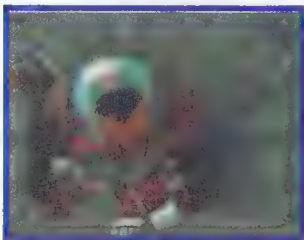
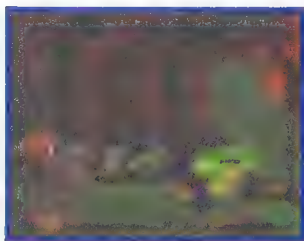
Annunciata la versione Dreamcast dell'ottimo shooting game di AM3 Jurassic Park: The Lost World. Il gioco, che verrà pubblicato a gennaio in Giappone, sarà un porting diretto della controparte a gettoni e

europeo, del discreto RPG Evolution, The World Of Sacred Device. Entertainment Software Publishing si è detta entusiasta di affidare la pubblicazione del titolo a Ubi Soft.

Microsoft ha annunciato l'uscita di un nuovo toolkit di Windows CE per lo

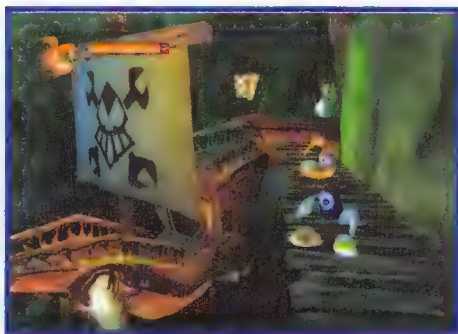
sviluppo dei giochi Dreamcast. Questo nuovo kit di sviluppo permetterà l'uso di diverse tecniche grafiche avanzate tra cui il bump mapping via hardware. Il kit sarà disponibile a ottobre, attualmente circa 70 titoli per Dreamcast sono sviluppati con Windows CE.

Gran parte dei titoli mostrati all'ECTS da Sega



saranno disponibili al momento del lancio europeo del Dreamcast che, salvo ulteriori ritardi, dovrebbe essere già avvenuto quando leggerete queste pagine

Comunque sono stati presentati alcuni giochi di prossima uscita come **Furballs** di Acclaim, un simpaticissimo sparattutto che ha



come protagonisti 6 animali che devono salvare le proprie famiglie dal cattivone di turno. Il gioco, ancora incompleto, promette veramente bene. Altro gran titolo è **Rayman 2** di Ubi Soft, ottima grafica e buon gameplay per uno dei platform più promettenti per DC. L'atteso **Metropolis Street Racer** era visionabile solo sotto forma di filmato, il gioco è apparso molto bello graficamente ma il modello di guida sembra abbastanza arcade. Apparso abbastanza sotto tono **Soul Fighter**, un picchiaduro a scorrimento sembrato abbastanza piatto e monotono.

Al Tokio Game Show Sega ha mostrato la sua lineup di titoli per Dreamcast, tra questi spiccano:

● **Crazy Taxi**: il popolare arcade sviluppato su scheda



punti.

● **Zombie Revenge**: molto ispirato alla saga di Resident Evil, **Zombie Revenge** si presenta come un action beat-em-up. Per cercare di aumentare la longevità verranno



introdotte nuove modalità di gioco come il "fighting mode" dove due avversari si potranno sfidare in perfetto stile picchiaduro. Tra le altre modalità segnaliamo "arcade mode", "original mode", "Vs boss" e "capture room". La versione presentata era in gran parte incompleta, l'uscita è prevista per il 28 ottobre.

● **Virtua Striker 2000**: non ha bisogno di presentazioni. La versione DC sembra essere molto



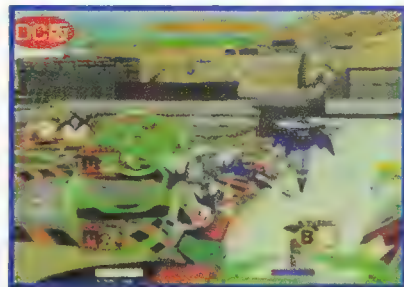
Naomi approderà nelle case dei possessori di DC a gennaio in Giappone. Graficamente risulta quasi identico alla controparte a gettoni tranne che per una piccola riduzione di definizione in alcuni



promettente, sicuramente a livello della versione Naomi. **VS2000** verrà pubblicato a dicembre e probabilmente verranno fatte delle aggiunte al gioco per renderlo più appetibile al pubblico casalingo.

● **Space Channel 5**: praticamente la versione DC di Bust a Groove. Il gioco è ambientato nel futuro e i nostri avversari saranno degli alieni. Graficamente appagante e con musiche e animazioni ottime, **Space Channel**, è stato uno dei titoli più interessanti del TGS.

● **Virtual On Oratorio Tangram**: la versione per console del famoso sparattutto robotico subirà leggeri cambiamenti a livello di gameplay. Gli attacchi a distan-



za saranno resi più deboli mentre gli attacchi ravvicinati saranno più potenti, questo per incoraggiare il corpo a corpo e non ridurre il gioco a una semplice gara a chi spara per primo. La versione DC vanterà un maggior numero di poligoni e un'opzione per il gioco on-line. Data di uscita 18 dicembre.

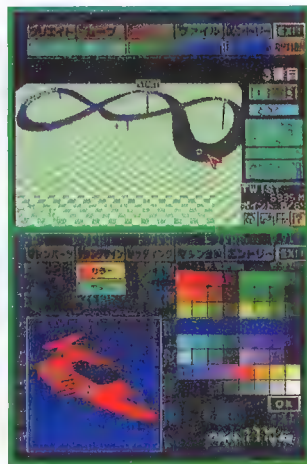
NINTENDO 64

Acclaim è intenzionata a pubblicare una nuova versione di Turok chiamata **Turok: Rage Wars**. Il gioco sarà una versione "Multiplayer oriented" del più famoso sparattutto per N64, vanterà 36 arene per il deathmatch, 17 personaggi e diverse modalità di gioco, il tutto condito da una buona



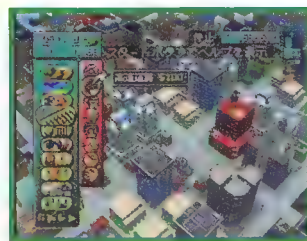
dicembre in Giappone con un costo di 15000 Yen. Il kit del 64DD conterrà un modem, il software per navigare su Internet e, ovviamente, l'unità a dischetti. Il servizio internet del N64 (Randnet) sarà subito disponibile e tramite l'accesso si potrà giocare on-line, comprare software e gadgets Nintendo, gestire un servizio E-mail e altro ancora. Inoltre il tutto potrà essere salvato sui dischetti. Sono stati presentati i primi giochi che sfrutteranno la nuova periferica, ecco i più interessanti:

● **F-Zero X Expansion Set:** vanterà nuovi tracciati (si spera migliorati graficamente), nuove macchine e un



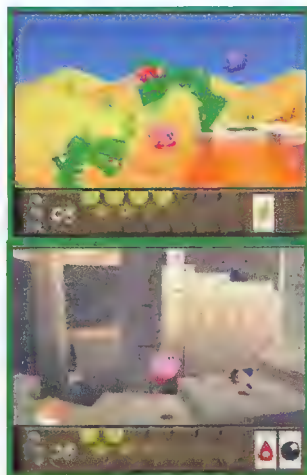
dettagliato track editor. Sarà necessario l'uso della cartuccia originale di F-Zero X che contiene già un file che permette l'uso dell'espansione.

● **Sim City 64:** questa volta la simulazione di città più famosa sarà interamente in 3D e si potranno importare dati da altri giochi per 64DD come Mario Artist: per esempio potrete importare un disegno e appiccicarlo sul muro di una costruzione. A parte



questo il gameplay non offre nulla di nuovo e la struttura di gioco è rimasta inalterata.

● **Kirby 64:** questo platform che per protagonista il famoso fantasmino sembra esse-



re un gioco prevalentemente per ragazzi visto lo stile grafico, il gameplay è rimasto praticamente inalterato dalla versione SNES.

Non solo 64DD al Nintendo Space World, sono stati presentati anche giochi sviluppati su normali cartucce come:

● **Mario Party 2:** questo nuovo capitolo del po-



polare e indiscusso re del multiplayer includerà 64 mini games e ne comprenderà alcuni presenti nel prequel. Attualmente completo al 70%, Mario Party 2, vedrà la luce a dicembre in Giappone.

● **Super Mario RPG 2:** questo titolo offrirà la possibilità



di customizzare Mario inventando nuovi equipaggiamenti e imparando diverse abilità dai personaggi che si incontrano nel gioco.

Chiaramente adatto a un'utenza di adolescenti, Mario RPG 2, vedrà la luce a gennaio.

● **Mother 3:** molto più pro-



mettente questo gioco di ruolo che si chiamerà Earthbound in occidente. Mother 3 vanta quattro personaggi giocabili e piccole scene di intermezzo interamente in computer grafica. La data di uscita è maggio 2000.

dose di armi, nemici e sangue. Turok: Rage Wars sarà pubblicato a novembre in America. Acclaim ha inoltre confermato di essere al lavoro anche su Turok 3 (vero sequel di Turok 2: Seeds of Evil) che verrà pubblicato nel 2000.

Le news più importanti riguardanti il mondo Nintendo arrivano dal Nintendo Space World 1999 svoltosi a fine agosto. Finalmente dovrebbe esserci una data veritiera riguardo l'uscita del discusso 64DD: 1

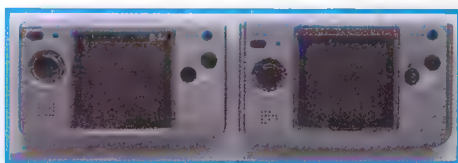
PORTATILI



SNK ha annunciato che una versione di **Sonic The Hedgehog** per Neo Geo Pocket Color verrà pubblicata negli USA durante i primi giorni di dicembre. Il gioco sarà completamente nuovo e sarà sviluppato dal Sonic Team. Voci di corridoio parlano di un possibile collegamento del NGPC con una futura versione di Sonic per Dreamcast.

SNK è anche al lavoro su **Metal Slug 2nd Mission**, sequel del popolare gioco d'azione già recensito sulle pagine di Check Point. Uscita prevista per febbraio 2000.

A partire dal 21 Ottobre sarà disponibile in Giappone una nuova versione di **Neo Geo Pocket Color**. La tecnologia rimarrà invariata ma questo nuovo portatile vanterà un minor peso, un



design più compatto e un costo minore. Altra notizia curiosa che arriva dal quartier generale della SNK è che le prossime cartucce del NGPC useranno una tecnologia Flash RAM (ROM riscrivibile). In questo modo si spera di superare il problema dei giochi invenduti, infatti i negozianti rispediranno indietro le cartucce invendute che verranno usate per produrre altri giochi. Ingegnoso.



La Take Two Interactive si sta occupando del porting di **Grand Theft Auto** per GBC. Il gioco manterrà la stessa struttura a missioni delle versioni PlayStation e Pc e metterà a disposizione tre città in cui mettere in atto le proprie efferatezze nei panni di un aspirante fuorilegge. La visuale a volo di uccello si è rivelata ottima per il piccolo portatile e la realizzazione tecnica sembra vantare una buona qualità. GTA è previsto per Novembre in Europa.

Dopo aver pubblicato **Dragon Quest 1e 2**, Enix, convertirà anche **Dragon Quest 3 Remake** per il portatile Nintendo. La commercializzazione è prevista per il prossimo anno.

Inaspettatamente verso la conclusione del Nintendo Space World è stato annunciato "Project Atlantis" cioè il nuovo Game Boy. Il **Game Boy Advance** (così è stato chiamato dagli sviluppatori) sarà veramente la prima console



portatile a entrare nella nuova generazione data la sua straordinaria potenza. Il GBA sfrutta, infatti, una CPU RISC a 32 bit costruita appositamente dalla ARM Corporation (azienda leader nel campo delle costruzioni di CPU per i telefoni cellulari). Sarà possibile collegarsi a Internet tramite l'uso di un telefono cellulare, in questo modo si potrà navigare, gestire una casella postale e giocare in multiplayer. Proprio per quest'ultima evenienza è in fase di progettazione una telecamera per vedere in faccia il vostro avver-

sario. Inoltre il GB Advance sarà retrocompatibile con i giochi dei vecchi Game Boy. Nintendo ha anche annunciato la fondazione di una casa, la Mobile 21, insieme a Konami, che svilupperà software sia per il nuovo Game Boy che per il misterioso Dolphin. Lo staff di questa nuova software house sarà inizialmente composto sia da uomini Nintendo che Konami. Il prezzo della console e degli accessori non è ancora stato determinato ma Nintendo intende colpire il mercato con un prezzo di massa. L'uscita è prevista per agosto 2000 in Giappone e per la fine del 2000 negli USA, la data del lancio Europeo invece non è ancora stata ufficializzata. Di seguito troverete le caratteristiche tecniche del nuovo gioiellino della Nintendo.

- CPU: Memory embedded 32-bit RISC CPU (CPU sviluppata dalla ARM)
- LCD: Reflective TFT Color LCD
- Misure dello schermo: 40.8mm x 61.2mm
- Risoluzione: 240 x 160 pixel
- Numero max di colori contemporaneamente su schermo: 65,000
- Misure: approssimativamente altezza 80mm / larghezza 135mm / profondità 25mm
- Peso: approssimativamente 140g
- Power Supply: 2 batterie AA Alkaline
- Durata delle batterie: 20 ore di gioco continuato
- Data di lancio: Agosto 2000 in Giappone, Natale 2000 in Nord America e Europa

WONDERSWAN

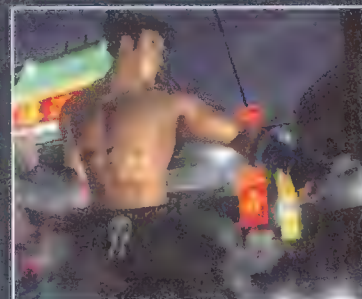
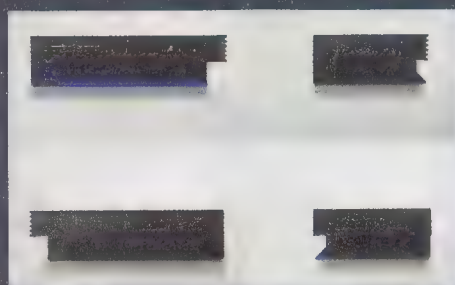
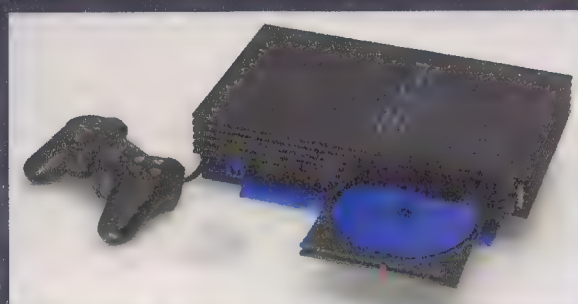
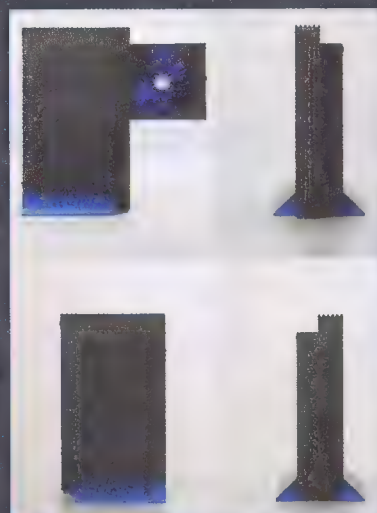
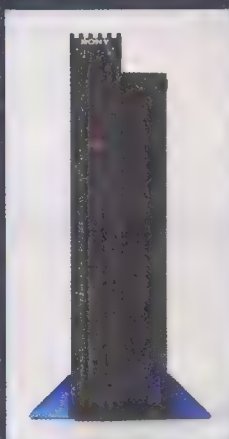
La prossima primavera verrà commercializzato da Bandai e Tomy un kit chiamato **WonderMoxia**. Questo kit contiene una cartuccia Wonderswan e un cavo link che permetterà il collegamento del portatile Bandai a una macchina fotografica digitale di prossima uscita sviluppata da Tomy. Con l'uso della cartuccia si potranno memorizzare le foto realizzate con la macchina fotografica. Nintendo insegna...

E' stato annunciato anche il **WonderWave**, e cioè un cavo che permetterà di collegare il portatile Bandai alla PlayStation e alla PlayStation 2, ma non si sa ancora come questo verrà utilizzato all'atto pratico.

Speciale PlayStation2

13 settembre 1999. Eccola. Finalmente Sony rivela ufficialmente la console della nuova generazione, il nome non è nulla di nuovo: PlayStation2. Ma ciò che è dentro a quell'oggetto dal design avveniristico è destinato a cambiare ancora una volta il mondo dei videogiochi. Solo con il passare del tempo potremo vedere se queste promesse saranno mantenute, intanto, con trepidante attesa, aspettiamo la fatidica data: 4 marzo 2000.

Sì, questa è la data ufficiale di lancio della PS2 in Giappone; America e Europa dovranno aspettare l'autunno del 2000 per mettere le mani su questo gioiello di tecnologia. Vediamo ora tutte le notizie rilasciate da Sony Computer Entertainment Inc.



LE CARATTERISTICHE

PlayStation2 porterà nelle case di tutti gli utenti musica, giochi e film per formare un nuovo mondo nell'intrattenimento elettronico. Queste sono le prime parole di SCEI riguardo la PS2. Abbiamo detto film... proprio così, la nuova console Sony sarà in grado di leggere i DVD video oltre che i normali Cd-Rom, un altro punto a favore per un sistema che sta diventando sempre più un oggetto da usare in sinergia con un impianto Hi-Fi e un buon televisore. Stereo, televisione, videoregistratore e PlayStation2 saranno gli oggetti presenti nel salotto di una qualunque casa? Staremo a vedere. Sony ha confermato la retro-compatibilità con i giochi e le periferiche della Play per massimizzare l'investimento fatto a suo tempo dagli utenti PSX, altra ottima mossa. Il design della console ha perso tutto quello che aveva di "giocoso" per offrire al pubblico qualcosa di più professionale, scelta derivata anche dal target di utenza della Sony. Così il grigio topo ha lasciato spazio a uno nero reso più accattivante dalle sfumature blu. Fantastica l'idea di usare la PS2 in due diverse posizioni: la prima, classica, posta in orizzontale, la seconda, posta in verticale sorretta da un piedistallo blu. Veramente di grande impatto.

Vediamo ora tutte le principali caratteristiche della PlayStation2:

Nome:	PlayStation2
Prezzo di lancio (Giappone):	39800 Yen (650.000 lire circa)
Disponibilità (Giappone):	4 Marzo 2000
Accessori inclusi:	Controller analogico "Dual Shock 2", Memory card 8Mb, PlayStation2 Demo Disc, Cavo AV, Cavo corrente.
Dimensioni:	301mm x 178mm x 78mm 12" x 7" x 3"
Peso:	2.1 Kg
Media:	PlayStation2 CD-ROM, DVD-ROM PlayStation CD-ROM
Formati supportati:	CD Audio, DVD-Video
Interfacce:	Porta Joypad (2), slot memory card (2), porta USB (2), AV output, optical digital output, i.Link (IEEE1394), type III PCM CIA card slot

Ecco ora le caratteristiche prettamente tecniche:

CPU	128 Bit "Emotion EngineTM"
System Clock Frequency	294.912 MHz
Main Memory	Direct RDRAM
Memory Size	32MB
Graphics	"Graphics Synthesizer"
Clock Frequency	147.456MHz
Embedded Cache VRAM	4MB
Sound	SPU2
Number of Voices	48ch plus software
Sound Memory	2MB
IOP	I/O Processor
CPU Core	PlayStation CPU+
Clock Frequency	33.8688MHz or 36.864MHz
IOP Memory	(Selectable)
	2MB
Disc Device	CD-ROM and DVD-ROM
	Device Speed
	CD-ROM 24 times speed
	DVD-ROM 4 times speed

LE PERIFERICHE

Al momento Sony ha annunciato due sole periferiche: il "Dual Shock 2" e una nuova Memory card. Il nuovo Dual Shock sarà esteticamente uguale al suo predecessore, le modifiche sono state effettuate esclusivamente al suo interno: ora tutti i tasti, fatta eccezione per Select e Start, saranno analogici per ottenere una maggiore precisione.

L'uso di questo joypad è comunque facoltativo visto che anche i vecchi Dual Shock saranno compatibili con la PS2.

La nuova Memory card sarà ora di 8MB, il trasferimento dei dati dalla piccola periferica alla CPU della PS2 sarà di 250 volte superiore rispetto a quello della PSX. Interessante l'inserimento di un sistema di sicurezza all'interno della Memory card per poter scambiare dati con sicurezza nelle future applicazioni di rete.

LA RETE

Dopo la mossa di Sega di inserire un modem nella propria console, consentendo l'accesso a Internet ai propri utenti, la risposta di Sony non si fa attendere: PlayStation2 non avrà un modem al suo interno ma verrà sviluppato un sistema di commercio e di scambio dati via Ethernet. Per far ciò la PS2 è stata munita di una porta a fibre ottiche che permetterà l'accesso nel 2001 a questa rivoluzionaria rete privata.

Gli utenti della PlayStation2 potranno scaricare da questa rete anche interi giochi, salvandoli poi su speciali hard disk che Sony stessa commercializzerà.

LE COMPAGNIE

Sony ha rilasciato l'elenco di tutte le software house che svilupperanno per PlayStation2. L'enorme quantità fa capire la fiducia che tutti hanno per il nuovo sistema. Al momento del lancio saranno 89 le case giapponesi che appoggeranno Sony, le 46 case americane e le 27 europee sono pronte per pubblicare i giochi in autunno, data del lancio ufficiale.

Da non dimenticare le 45 case che hanno offerto il pieno appoggio per creare nuovi kit di sviluppo da aggiungere a quelli forniti da Sony, solo in questo modo si potranno sfruttare al massimo le capacità della nuova console.

I GIOCHI

Stupefacente line-up Sony, con ben 42 titoli in fase di sviluppo. Sicuramente non ci sarà carenza di giochi durante i primi mesi di vita della PS2... ma quanti di questi titoli saranno effettivamente degni di nota?

Sappiamo per certo che le principali software house giapponesi sono al lavoro sui seguiti dei loro giochi migliori. Spazio quindi a Gran Turismo 2000, New Ridge Racer, Tekken Tag Tournament e altri ancora.

Sony ha rilasciato l'intera lista dei giochi in fase di sviluppo e alcune softco hanno già fornito le prime immagini dei loro giochi futuri, ecco di seguito tutti i giochi con le immagini dei titoli più importanti e con l'anteprima delle confezioni dei nuovi giochi.

Software house	Titolo / Sviluppatore	Genere
ARTDINK CORPORATION	A-TRAIN 6	Simulation
ASCII CORPORATION	Flower Sun and Rain Panic Surfing/ Opus Corporation	Action Adventure Sports Action
Ask Co.	BILLIARDS MASTER2	Sports
Asmik Ace Entertainment	SIDEWINDER MAX	3 Dimension Flight-Shooting
ASTROLL CO.	American Arcade	Pinball etc.
ATHENA CO.	Pro Mahjong KIWAME NEXT	Table
BANDAI CO.	MOBILE SUIT GUNDAM	3D Action
CAPCOM CO.	Oni Musha Street Fighter Ex3/ ARIKA CO.	To be decided Fighting Game
DaZZ Co.	LAKEMASTERS EX	Bass Fishing Game
ECSECO DEVELOPMENT CO.	Battle on the ghat	Car Race
Electronic Arts Square K.K.	X-FIRE	Action Shooting
ENIX CORPORATION	BBD2000 BUST A MOVE3 EXOTICA Fighting QTs SONNETTE Star Ocean 3	Simulation Dance Action RPG TV Game Love Story RPG
From Software, Inc.	ARMORED CORE 2 ETERNAL RING	Action RPG
FUJIMIC, INC.	BAKURYU2	Sports
Genki Co.	JADE COCOON2 STORY OF THE TAMAMAYU2	RPG
GUST CO.	Fly High	Race
HUDSON SOFT CO.	BLOODY ROAR 3 BOMBERMAN 2001	3D Fighting Action
i4 CORPORATION	AI Igo 2001 AI Mahjong 2001 AI Shogi 2001	Board Games Board Games Board Games
IDEA FACTORY CO.	SKY SURFER	Sports
Imagineer Co.	WILD WILD RACING	Racing
JORUDAN CO.	1 on 1 Government	Action
KAGA TECH CO.	TETSUMAN MENKYOKAIDEN*/ Chatnoir Co.	Table
KOEI Co.	KESSEN MAHJONG TAIKAI SHIN SANGOKUMUSOU Soldnerschild 2	Realtime Simulation Game Mahjong Action Simulation RPG
KONAMI Co.	DRUM MANIA/ KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN Co. GRADIUS / KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO Co. JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKYU 7/ KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA Co. JIKKYOU WORLD SOCCER 2000/	Action Shooting Sports Sports

Software house	Titolo / Sviluppatore	Genere
	KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA Co. MAHJONG YAROUZEI/ KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO Co.	Table
LOCUS Co.	FX PILOT	Flight Shooting
M2TO Inc.	TUNING CAR RACE GAME	Race
MAGICAL COMPANY	Magical Sports CATCH BASS CLUB Magical Sports KOSHIEEN2000 Magical Sports ProGolfer	Sports Sports Sports
MAINICHI COMM. Inc.	Today Shogi Shikenbisha Dojyo	Shogi
NAMCO LIMITED	500GP NEW RIDGE RACER TEKKEN TAG TOURNAMENT	Race Race Fighting
Riverhillsoft Inc.	World Neverland 3	Simulation
SETA CORPORATION	Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2 Perfect GOLF 3	Table Golf
Sony Computer Entertainment Inc.	BOKU TO MAOH (The King and I) DARK CLOUD DEN-SEN FANTAVISION GT2000 I.Q REMIX POPOLOCROIS III SPLASH DIVE	(shadow/ghost story) RPG (geo-rama) RPG Action Racing Puzzle (romantic-anime) Action
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.	L'Arc-en~Ciel(TBC) TENCHU 2/ ACQUIRE Corp.	Music Action
Spike Co.	WRC	Rally
SQUARE Co.	The Bouncer/ Dream Factory Co.	Playing Action Movie
Sun Corporation	SHANGHAI5 STREET MAHJONG TRANCE MAJIN2	Puzzle Table
SUNRISE .	PanzerCentury G Breaker	Technical Simulation
INTERACTIVE INC	3D GOLF	Sports
T&E SOFT, Inc.	GO BY TRAIN!	Simulation
TAITO CORPORATION		
TAKARA CO.	CHORO Q HG	Adventure Race
TECMO Ltd.	NINJA GAIDEN UNISON	Action Gein™ Action
TITUS Japan K.K.	Roadsters trophy 2000/ YUKE'S Co. Robocop	Car Racing Action
TOMY COMPANY	BAKI THE GRAPPLER*/ ARC SYSTEM WORKS CO.	Action
UEP Systems, Inc.	New Cool Boarders	Snowboard
Victor Interactive Software Inc.	Let's become a pilot!	Simulation
VIDEO SYSTEM CO.	F-1	Race
VR-1 Japan, Inc.	3D Real Drive*	Driving Simulator
Warashi. Inc.	SOUL SURFING	Action
XING INC.	FIGHTING ILLUSION K-1 GRANDPRIX*	Sports
Yuki-enterprise	Morita Shougi	Table



Dalla nostra esperienza pluriennale
nell'informazione
è nata la
formazione

Informatica a tutti i livelli

• per privati • per aziende • per categorie professionali



Pluricom S.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma - Tel.06. 43219.201 - fax 06 43219.301 - e-mail: corsi@pluricom.it

Software House:	Squaresoft
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
Uscita Prevista:	Inverno 1999

Vagrant Story

Ed eccoci puntualmente alla prima update del favoloso titolo Squaresoft che vi abbiamo introdotto nel numero 2 di Check Point. Stavolta l'infaticabile staff di stanza alle Hawaii ha scostato le foglie di palma che nascondevano i loro piani segreti e ha fatto in modo che il mondo si beasse del loro ultimo pargolo. E siamo certamente tra i primi a raccontarvi che questo è, effettivamente, una specie di Metal Gear Solid che incontra più Parasite Eve che Final Fantasy Tactics. Ma andiamo con ordine. Vi ho già raccontato dell'incidente avvenuto durante l'assedio al castello, di come venga ucciso il duca di Bardorba e di come il capo delle truppe di assalto abbia richiesto la liberazione dei prigionieri e l'abdicazione del Papa in cambio del castello di cui si è impossessato.

Bene, la faccenda ha creato senza dubbio un incidente di portata internazionale, tanto che viene deciso di mobilitare un gruppo di combattenti d'élite chiamato VKP (il cui significato può essere tradotto come "gruppo di cavalieri d'élite di Valencia per il mantenimento dell'ordine pubblico". Da questo gruppo di cavalieri vengono estratti i rappresentanti più valorosi, denominati "Crimson Blade", i quali sotto il diretto controllo del Papa hanno la missione di indagare sugli avvenimenti. E qui entra in gioco il nostro protagonista, Ashley Riot.

Alto un metro e ottantuno, venticinque anni d'età, sposato e con figli barbaramente uccisi nel corso di un raid, Ashley è il migliore tra i VKP, e il migliore dei Crimson Blade. Il suo operato è sempre stato considerato soddisfacente, tanto che si è guadagnato il soprannome di "risk breaker". Utilizzando le proprie abi-

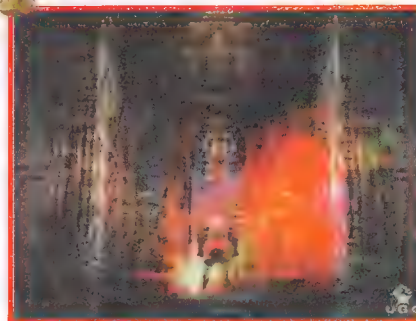
lità, egli riuscirà a entrare nella magione con facilità, e da lì inizierà la storia che, a detta di Squaresoft, dovrebbe lasciare completamente attoniti. Ora sappiamo un po' di più sul sistema di combattimento: in pratica prenderà in prestito da Parasite Eve il fatto che, a seconda delle armi, avrete un'area di gittata variabile visualizzata mediante una cupola in ray-tracing. Potrete utilizzare molte armi nel corso del gioco, e ognuna di esse avrà un particolare sistema di "memoria" che gli permetterà di riconoscere se avete già combattuto in passato un determinato nemico; in tal caso l'arma si comporterà di conseguenza e aumenterà d'efficacia. Sarete inoltre in grado di costruirvi da soli le vostre armi personalizzate creandole da pezzi di altre armi; anche questo è direttamente derivato da Parasite Eve, ma tutta l'azione è strettamente mutuata da Metal Gear Solid. Le ambientazioni sono estremamente lussureggianti, ma a parte le fantastiche texture che ricoprono i visi di tutti i personaggi, i modelli poligonali sono leggermente crudi e fastidiosamente pixellosi.

Insomma, su PlayStation abbiamo davvero visto di

meglio.

Comunque il gioco ha tutte le possibilità di divenire l'ultimo hit del millennio in Giappone e il primo hit del 2000 in USA, dove l'uscita è programmata per la primavera di quell'anno.

Daniele Balestrieri





Software House:	Enix
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
Uscita Prevista:	25 novembre 1999

Valkyrie Profile

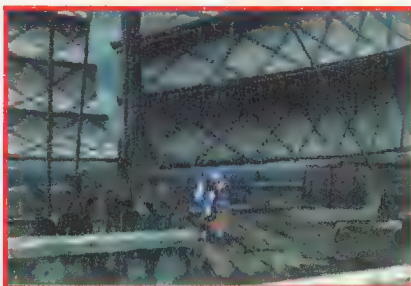
E' da poco iniziata l'estate del 1999 e gli operativi geni della Enix, ormai impazziti dal continuo e ingiustificato ritardo di Dragon Quest VII, annunciano in sordina l'uscita di un gioco dalle promesse a dir poco stupefacenti, che se mantenute potrebbero dare vita a uno degli RPG più spettacolari degli ultimi tempi. Valkyrie Profile, questo il suo fantasioso nome, si incentra sulle azioni di una razza di creature scaturite dalla mitologia nordica, ovvero le valchirie. Queste fanciulle, splendide per tradizione, ma successivamente rese orripilanti dall'interpretazione decadente di Richard Wagner, vivevano per invitare gli uomini a morire nella maniera più onorevole possibile, ovvero durante una battaglia. Una morte così gloriosa gli avrebbe garantito l'accesso al Valhalla, ovvero al paradiso dei guerrieri, dove avrebbero trovato la pace eterna tra fiumi di idromele e boccali di birra, all'ombra di palazzi dai tetti d'oro.

Per quanto epico possa essere, questo titolo non riesce a sottrarsi al furioso trend che imperversa tra i giochi dell'ultima generazione, ovvero quello tamagotch-pokemoniano. Impersonerete infatti delle valchirie, con le quali potrete scorrazzare in giro tra campi di battaglia e villaggi nordici, dai quali estrarrete le anime dei poveri defunti. In seguito, potrete far crescere e allenare questi trapassati, con l'unico scopo di farli diventare forti abbastanza per poterli lanciare contro gli dei e tentare di detronizzarli. In realtà ci è dato poco da sapere riguardo allo stile di gioco, sappiamo solo che avrà delle affinità con quello di Star Ocean: Second Story (già recensito nel numero 2 di Check Point), visto che il team responsabile è prati-

camente lo stesso. I personaggi si muoveranno in un ambiente 2D lineare, e potranno combattere, pare, in tempo reale, un po' come succedeva in Tales of Destiny o in Tales of Phantasia. Ciò che lo rende decisamente originale è il sistema di combattimento. Con ogni tasto del vostro joystick, infatti, controllerete una singola anima, che potrete far muovere in piena interazione con le anime vicine creando delle combinazioni di tasti. Quando scatterete i suddetti attacchi, un contatore dei colpi in sequenza si attiverà sullo schermo, facendolo assomigliare più a un picchiaduro capcom che a un gioco di ruolo. I nomi delle mosse sono a dir poco "divini" (potrete utilizzare abilità come "Eternal Raid" e "Perpetual Conflict") e gli hit-point che infliggerete rimbalzeranno sullo schermo conferendo alla battaglia un sapore decisamente più reale e "doloroso".

Il gioco si avvale di una

grafica 2D estremamente florida, particolareggiata e colorata, e tutto questo sarà contenuto in due, for-



se tre CD strapieni di favolose locazioni renderizzate e una trama ricca di pathos, che dimostrerà tutta la sua potenza evocativa in una fredda settimana di fine novembre, condizione ideale per l'uscita in Giappone di un gioco dai temi così nordici.

La versione americana? La Enix tace per ora, e i corvi di Odino scrutano misteriosi l'orizzonte...

Daniele Balestrieri.

ETERNAL ARCADIA™

エターナル アルカディア

Software House:	Sega
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Uscita Prevista:	TBA

Una delle poche serie che hanno da tempo lasciato a bocca asciutta milioni di fans sparsi per tutto il mondo è quella di Phantasy Star, attivissimo RPG che sul Sega Mega Drive aveva conquistato un'ottima fetta di mercato grazie a un design eccellente e a un universo estremamente curato. L'ultimo esponente di questa serie a vedere la luce, infatti, è stato Phantasy Star IV, uscito nel 1994 con grande successo e poi definitivamente accantonato per una ragione o l'altra. Beh, quello che sta per nascere non è propriamente l'atteso seguito, ma è la cosa più vicina a un Phantasy Star in quanto

il team di sviluppo è praticamente lo stesso. Eternal Arcadia, precedentemente conosciuto con il nome provvisorio di Project Ares, sarà un titolo da tenere decisamente sott'occhio in futuro, in quanto rilancia pomposamente un genere scarsamente sfruttato su Dreamcast, ovvero quello dei giochi di ruolo. Questo titolo vanta una grafica 3D davvero eccezionale, e pare che la Sega punti davvero molto sul suo successo. Il suo universo ruota attorno a una serie di isole che galleggiano in mezzo alle nuvole, e gli unici mezzi in grado di trasportare le popolazioni in giro sono niente meno che giganteschi velieri a più alberi in grado di volare o sospinti dal vento oppure mediante potenti motori a propulsione. Ogni isola vanta una propria caratterizzazione grafica; ci troveremo infatti di fronte a isole interamente desertiche contrapposte a isole ricoperte da mulini a vento dalle estese pale ricoperte di pelli animali. Finora sono stati resi noti solamente tre personaggi, ovvero l'eroe

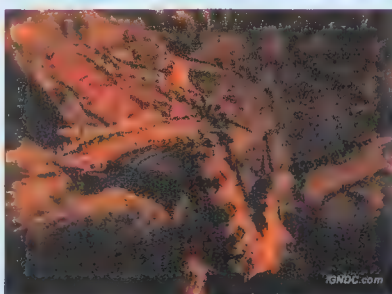
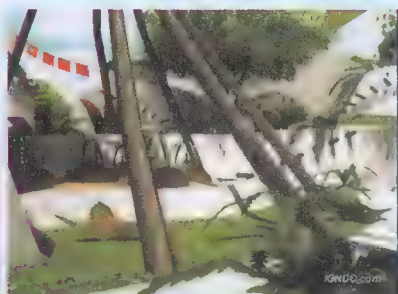


Vyse e le due fanciulle Aika e Fina. Non si sa esattamente come si svilupperà la storia, ma sappiamo solo che sono tre pirati dell'aria, probabilmente in fase di conversione da fuorilegge a eroi del bene. Purtroppo, la Sega non ha ancora diffuso molte notizie né riguardo alla storia, né riguardo al sistema di combattimento. Ma il gioco promette davvero faville, e noi di "Check Point" abbiamo davvero sentito il bisogno di condividere con voi le grandi aspettative che suscita questo titolo. Le credenziali che vanta sono davvero di tutto rispetto, e l'odore di successo si inizia già a spandere nell'aria...

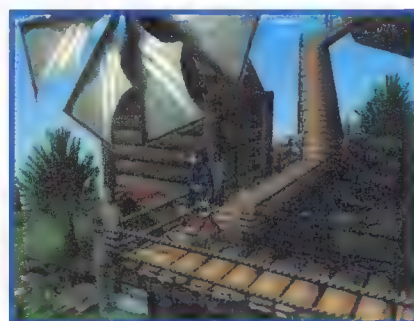
Daniele Balestrieri



PHANTASY STAR ONLINE



Per coloro che davvero non si vogliono rassegnare e continuano a sperare in un Phantasy Star, ebbene, ascoltate questa: pare che su Dreamcast stia per vedere la luce (e la notizia è freschissima) un certo Phantasy Star Online. Non si sa esattamente se sarà un RPG con un mondo perennemente attivo su un server internet in stile Ultima Online, oppure un semplice RPG con una opzione per giocare su internet. Fatto sta che il gioco è una realtà, coadiuvata dal fatto che sarà interamente sviluppato dal Sonic Team... vi tremano le mani, eh? Beh, immaginatevi pure, però, che se sarà un mondo interamente online andremo incontro ai soliti problemi, e che ci sarà una forte probabilità di non vederlo mai al di fuori dal Giappone. Rimanete collegati su Check Point per gli aggiornamenti, e intanto beccatevi un paio di foto.



Metropolis Street Racer

Software House:	Bizarre Creations
Piattaforma :	Dreamcast
Versione:	PAL
Uscita prevista:	Ultimo quarto '99

Certamente il nome della Bizarre Creation verrà immediatamente associato alle edizioni '96 e '97 dei controversi F1 pubblicati dalla Psygnosis per Psx. Sebbene simili referenze possano insinuare più di un dubbio circa il livello qualitativo di questo Metropolis Street Racer, è bene ricordare come nel curriculum della software house inglese figurino produzioni di altissimo livello tecnico come Ork e The Killing Game Show pubblicati per Amiga ben più di un lustro fa.

Proponendosi come un simulatore di guida caratterizzato da un approccio particolarmente realistico al genere, sulla carta MSR promette di essere la più valida alternativa all'imminente Gran Turismo 2, riprendendone la filosofia di guida a metà strada fra arcade e simulazione. I circuiti si snodano attraverso il centro di metropoli famose: quartieri di Londra, San Francisco e Tokyo costituiscono gli scenari di Metropolis. L'area totale ricopre complessivamente circa 30 km quadrati di paesaggi urbani, ricostruiti con assoluta fedeltà topografica con l'ausilio di 32.000 fotografie e oltre 30 ore di filmati.

Anziché limitarsi a rendere riconoscibili le locazioni inserendo qualche monumento famoso a bordo pista, in Metropolis ogni edificio, albero o cartellone pubblicitario è lì dove si trova nella realtà. Non è ancora chiaro però se ogni quartiere sarà un'area liberamente esplorabile (alla Driver) o semplicemente intorno di un circuito lineare. Confermato invece il variare delle condizioni atmosferiche con effetti come neve, nebbia, vento, pioggia, e notte.



Nonostante impallidisca se confrontata con l'imponente catalogo di vetture inserite in Gran Turismo 2, la lista dei veicoli inclusi in Metropolis è ugualmente piuttosto interessante: circa 30 modelli di case come Mercedes, Alfa Romeo, Fiat, Renault, MG, Mitsubishi e Honda sono stati riprodotti con un realismo grafico senza precedenti, utilizzando oltre 4000 poligoni per ogni vettura. Del resto, sebbene si sia rinunciato ad un refresh di 60fps in favore dei più affidabili 30, Metropolis promette ugualmente uno degli engine tridimensionali più sofisticati sviluppati su Dreamcast, in grado di renderizzare oltre

2.000.000 di poligoni per secondo.

Particolare attenzione è stata rivolta al modello fisico che si occupa del disegno delle traiettorie e delle variazioni di carico sui 4 ammortizzatori, codificato in base alle specifiche fornite dalle stesse case automobilistiche. Nonostante ciò, allo stadio attuale, non si riscontra un realismo fisico paragonabile a quello offerto da Gran Turismo.

Molte le modalità di gioco previste, oltre alle più classiche si

segnala l'inserimento di un'opzione Gang Battle (una sorta di Story Mode) e una modalità a 2 giocatori mediante split screen. Attualmente i programmatori stanno valutando la possibilità di inserire un doppio split screen ma sono

poche le probabilità che questa compaia nella versione definitiva. Metropolis non accompagnerà il lancio della console nel vecchio continente, come un'erronea interpretazione della press release lasciava intendere, ma la Bizarre assicura comunque la commercializzazione del titolo entro l'anno in corso.

Francesco Bicci





Anteprime

Software House:	Nintendo
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	JAP
Uscita Prevista:	Marzo 2000

Zelda Gaiden

Dopo aver sconfitto Ganon non sapete più come passare le giornate? Avete riportato la pace a Hyrule, ma non vi siete ancora stufati di prendere i panni di Link? Non disperatevi, perché Nintendo sta già lavorando al seguito di Zelda: Ocarina of Time!

Le avventure di Zelda: Gaiden, che dovrebbe vedere la luce entro Marzo nel paese del Sol Levante, si svolgono solo pochi mesi dopo quelle del prequel.

Un giorno, trovandosi nella foresta, Link incontra un misterioso uomo mascherato di nome Stalkid, il quale gli annuncia che la fedele cavalla Epona è stata rapita e portata in una dimensione parallela grazie a un portale, attraverso il quale lo stesso Stalkid si dà alla fuga.

Link, come farebbe ogni eroe in tale situazione, non può esimersi dall'andare alla ricerca della povera Epona. Giunto nella dimensione parallela, il giovane protagonista nota una grandissima luna brillare minacciosa nel cielo. Gli abitanti del luogo ci informano immediatamente che, entro pochi giorni, il satellite precipiterà sulla terra causandone l'intera distruzione.

Il luogo che ci circonda risulta molto simile a quello in cui abbiamo svolto le nostre avventure in OOT (Ocarina Of Time) e, come se non bastasse, i personaggi saranno nostre

vecchie conoscenze: incontreremo Talon, Malon, Ingo e persino Navi.

In Zelda: Gaiden impersoneremo la versione "giovane" di Link, ma, a differenza del prequel, potremo comunque cavalcare Epona. Un'altra differenza si trova nell'uso delle maschere. Se in OOT la loro parte era quella di un semplice sottogioco, ora, indossandole, Link guadagnerà poteri speciali; alla demo presente al Nintendo Space World se ne potevano usare 3 (il numero crescerà sensibilmente nella versione definitiva).

GORON MASK: Link sarà in grado di trasformarsi in un Goron, aumentando la propria

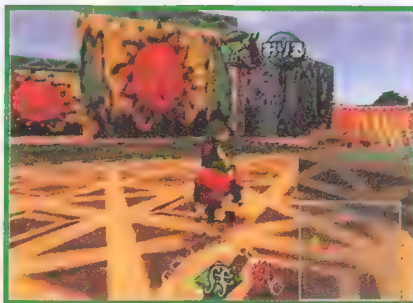
forza e avendo la possibilità di trasformarsi in una palla capace di rotolare ad altissima velocità.

ZORA MASK: Utilizzando questa maschera, potremo esibirci in acqua come se fossimo delfini, deliziando i nostri occhi con giravolte, piroette et similia.

DEKU SCRUB MASK: permetterà al nostro eroe di diventare un Deku Scrub, e di conseguenza potremo spuntare semi e usare petali di alcuni fiori per planare dolcemente. (come succedeva, per esempio, in OOT, raccogliendo un pollo e poi saltando)

Passiamo all'aspetto tecnico del gioco: il motore grafico sarà lo stesso usato nel prequel, ma questa volta sarà obbligatorio l'uso della scheda d'espansione, sulla quale vorrei aprire una piccola parentesi: la sua funzione è solamente quella di migliorare la risoluzione, permettendoci di assistere a una grafica più gradevole. In una recente intervista, invece, Shigeru Miyamoto ha affermato che, grazie a questa scheda, Zelda: Gaiden godrà di più nemici su schermo, maggior intelligenza artificiale e migliori effetti speciali. E' possibile che ci siano tutti questi miglioramenti, ma non grazie alla scheda d'espansione. Staremo a vedere.

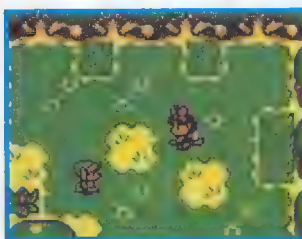
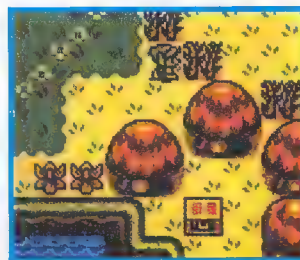
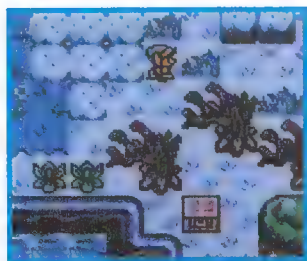
Brando Astrua



Zelda: Fruit of The Mysterious Tree

Software House:	Nintendo
Piattaforma:	Game Boy Color
Versione:	JAP
Uscita Prevista:	Dicembre

Annunciato durante il Nintendo Space World, *Zelda: Fruit of The Mysterious Tree* si rivela come il gioco più atteso per Game Boy Color della stagione 1999/2000. Tema portante delle nuove avventure del caro Link è l'alternarsi delle stagioni, che influisce sulla storia e conferisce al gioco un fascino difficilmente riscontrabile in altri titoli dello stesso genere. La storia comincia dopo il rapimento della principessa Zelda da parte del perfido Ganon, con Link ovviamente nei panni dell'eroe della situazione (per l'ennesima volta si porta sulle spalle l'onere di sconfiggere le forze del male e recuperare la principessa sana e salva). A complicare le già intricate avventure di Link ci pensa Ganon, che spezza il "Triforce of Power" in otto parti differenti e le disperde all'interno del regno di Hyrule. Se questo non bastasse, il bastone che controlla l'alternarsi delle quattro stagioni scompare in un'altra dimensione, lasciando il paese nel totale degrado. Questa avventura ci vedrà quindi impegnati in 3 missioni diverse: salvare la principessa Zelda, recuperare il "Triforce of Power" e scovare il bastone che permetterà al popolo di Hyrule di godere dello spontaneo alternarsi delle stagioni. Durante le nostre disavventure incontreremo nuovi personaggi che ci aiuteranno nel portare a termine le missioni che dovremo affrontare. Sto parlando di Maple e del simpatico Ricky, un canguro dotato di enormi guantoni da boxe (in alcune sezioni potremo entrare nel suo marsupio e adoperare i guantoni per abbattere i nemici più coriacei). In questo nuovo gioco per Game Boy Color una delle caratteristiche principali è l'alternarsi di fasi esplorative con puzzle da risolvere. Attenzione, quindi! Per portare a termine il gioco non basterà sconfiggere tutti i nemici, bensì dovremo utilizzare ogni briciolo della nostra materia grigia. Ma le innovazioni non finiscono qui: *Zelda: Fruit of The Mysterious Tree* non è



che il primo di tre titoli dedicati al mondo di Link, che avranno come filo conduttore il "Triforce of Power" (che si divide in Power, Wisdom e Courage). Ricordiamo inoltre che i tre episodi potranno essere portati a termine nell'ordine preferito dal giocatore e che, salvo imprevisti, il secondo episodio vedrà la luce nei primi mesi del 2000, mentre il terzo sarà disponibile a partire dalla prossima estate. Nintendo finora ha rivelato ben pochi dettagli sul gameplay: sicuramente ci troveremo di fronte al classico *Zelda*, cioè un'avventura ricca di colpi di scena. Ora non ci resta che aspettare impazienti e scoprire se la Nintendo colpirà ancora nel segno, regalando agli utenti del Game Boy Color il miglior action adventure tascabile.

Alberto Ziello

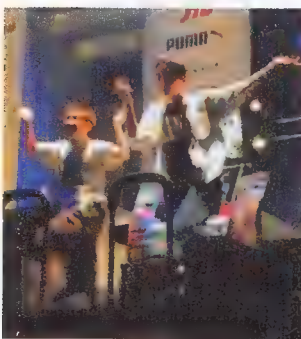


Anteprime

Software House:	Konami
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Uscita Prevista:	Novembre

Dancing Stage

Finalmente ci siamo! Dopo oltre 9 mesi di attesa il più grande esponente dei giochi musicali targati Konami solca le tempestose acque del mar del Giappone per approdare nelle case di tutti gli aspiranti ballerini italiani! Dancing Stage, conosciuto con il nome di Dance Dance Revolution in Asia e nelle sale giochi, è nato originariamente come coin-op. Vi ricordate quel cabinato composto da uno schermo e due grandi pedane af-



fiancate, sulle quali si dimenavano a ritmo di musica quelle ragaz-zette (o quei ragazzi, l'età o il sesso non sono davvero discriminanti)? Beh, probabilmente questo è quanto ci aspetterà da novembre sugli scaffali italiani. Il gioco si comporrà di un CD, verosimilmente la versione PAL di Dancing Stage 2nd Remix, e di una pedana pieghevole composta da nove pannelli sensibili collegati tra di loro mediante dei cavi, della dimensione complessiva di circa un metro quadrato in versione completamente distesa. Sul vostro televisore comparirà una breve introduzione



che poste in cima allo schermo, premente con il piede la freccia corrispondente sulla pedana. Tutto qui. Ascoltate la musica, soprattutto il ritmo, e concentratevi. In breve vi ritroverete a ballare come non avrete mai sperato di fare. Tutto quello di cui necessita Dancing Stage è essere giocato con la propria pedana, perché con il joypad non ha davvero ragione di esistere. Provate solo a dargli una piccola, unica chance. Tentate di non vedere quelli più bravi di voi, perché lo scoramento in realtà dura lo spazio di un secondo. Quella pedana è cosparsa di oppio, ve lo garantisco, e sarà per voi una droga. Chi è stato allo SMAU e ha potuto provare il coin-op che c'era nello stand Halifax comprenderà le mie parole senza esitazioni. Sarà impossibile staccarsene una volta capito il meccanismo - e una volta che avrete iniziato a sudare per bene e a dimagrire. Altro che palestra! Con qualche centinaio di migliaia di lire vi porterete a casa un vero e proprio attrezzo ginnico che saprà tenervi in forma divertendovi. Meglio di così... ovviamente chi ha sempre detestato questo genere di giochi troverà in Dancing Stage un ulteriore motivo di ribrezzo. Ma questi sono solo pareri molto soggettivi... noi non stiamo davvero più nella pelle, in compenso. Ma quando arriva Novembre?



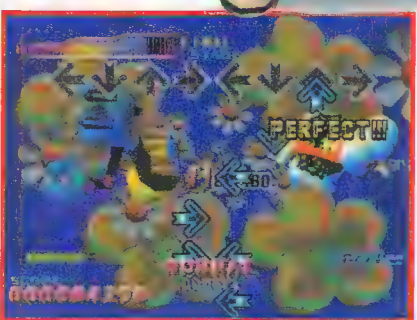
in CG, dopodiché vi verrà richiesto di scegliere una canzone facendo roteare un cerchio di dischi. Noterete che ci sono diversi motivi, tutti codificati mediante l'utilizzo di "piedini" che ne identificano la difficoltà: maggiore sarà il numero di piedini e maggiore sarà la difficoltà della canzone. Potrete passare, in ordine crescente, da canzoni semplici come "Have you ever been mellow", verso canzoni più complesse come "Boom boom dollar", "Butterfly", "Relight my fire", "Naoki" per finire a canzoni assurde come "Paranoia", da sei piedini. Appena scelta la canzone, sullo schermo comparirà un ballerino in 3D e delle frecce che salgono dal basso verso l'alto. Osservatele. Non appena le frecce arriveranno a sovrapporsi alle frecce stati-

nire a canzoni assurde come "Paranoia", da sei piedini. Appena scelta la canzone, sullo schermo comparirà un ballerino in 3D e delle frecce che salgono dal basso verso l'alto. Osservatele. Non appena le frecce arriveranno a sovrapporsi alle frecce stati-



che poste in cima allo schermo, premente con il piede la freccia corrispondente sulla pedana. Tutto qui. Ascoltate la musica, soprattutto il ritmo, e concentratevi. In breve vi ritroverete a ballare come non avrete mai sperato di fare. Tutto quello di cui necessita Dancing Stage è essere giocato con la propria pedana, perché con il joypad non ha davvero ragione di esistere. Provate solo a dargli una piccola, unica chance. Tentate di non vedere quelli più bravi di voi, perché lo scoramento in realtà dura lo spazio di un secondo. Quella pedana è cosparsa di oppio, ve lo garantisco, e sarà per voi una droga. Chi è stato allo SMAU e ha potuto provare il coin-op che c'era nello stand Halifax comprenderà le mie parole senza esitazioni. Sarà impossibile staccarsene una volta capito il meccanismo - e una volta che avrete iniziato a sudare per bene e a dimagrire. Altro che palestra! Con qualche centinaio di migliaia di lire vi porterete a casa un vero e proprio attrezzo ginnico che saprà tenervi in forma divertendovi. Meglio di così... ovviamente chi ha sempre detestato questo genere di giochi troverà in Dancing Stage un ulteriore motivo di ribrezzo. Ma questi sono solo pareri molto soggettivi... noi non stiamo davvero più nella pelle, in compenso. Ma quando arriva Novembre?

Daniele Balestrieri.





FINAL FANTASY VIII

L'ultima eclissi non è nulla a confronto: signori, eccovi il vero evento di fine millennio!

"Dai, metti il gioco dove si menano" fu il primo commento che ebbi da un mio amico che osservava Final Fantasy VIII per la prima volta. Lo guardai negli occhi, quindi spostai lo sguardo verso l'orizzonte indistinto e capii che per la prima volta la Squaresoft non era stata in grado di ripetere la sua magia. Final Fantasy VIII è un gioco da osservare al microscopio elettronico. È invalutabile, inclassificabile, insormontabile, invincibile. È l'ardore, la passione, il fanatismo fatto videogiochi. È quanto di più insopportabile e di eccessivo si possa mai sperare di contenere in una scatola bianca. È inutile che i vostri amici cerchino la workstation in silicon graphics dietro il tubo catodico del vostro televisore! Potrete anche ridergli in faccia, se volete. Ma invece di farlo, vi consiglio di farli adagiare comodamente sui vari supporti di cui dispone la vostra abitazione e di arringare le folle in questo modo, raccontando che i loro occhi hanno finalmente visto l'ultimo grande capolavoro per PlayStation. Nulla di così grandioso seguirà proprio lui, il mastodontico RPG per eccellenza, che poggia i suoi piedi calzati di schegge d'oro sopra le ceneri del suo predecessore. È tutto iniziato in

un grande laboratorio al centro del pacifico, sotto il gentile tocco del sole Hawaiiano. In oltre diciotto mesi di lavoro è venuto alla luce un capolavoro, che non aspetta altro se non di essere consacrato come tale dallo stupore del mondo intero, ancora abbagliato da Final Fantasy VII e per questo pronto a sguainare la lama tagliente della critica contro il suo successore. Uscito in edizione americana il 9 settembre 1999 dopo un estenuante periodo di conversione, questo gioco è riuscito immediatamente a frantumare qualsiasi record di vendite, tanto che quel giorno, in America, non si parlava altro che di Dreamcast e di Final Fantasy VIII. Il gioco, come ormai praticamente tutti voi saprete, è un classico RPG di stampo orientale, dove la trama prefissata si accompagna a immagini e storyboard dal taglio decisamente cinematografico, atto ad amplificare le emozioni del giocatore e a coinvolgerlo il più possibile.

Software House:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	USA
Numero Giocatori:	1



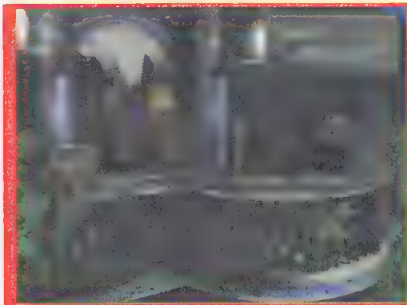
Giunti a questa scena, starete tremolando dai brividi che vi avrà dato la presentazione.

LA SCUOLA DEI COMPLESSATI

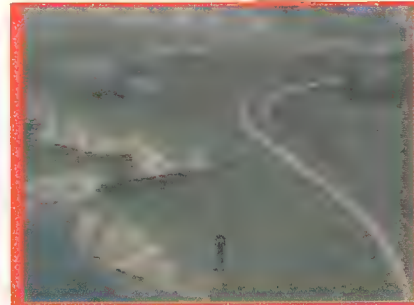
Contenuto su quattro CD, l'ottavo capitolo della saga più venduta del pianeta si apre con una introduzione in CG di micidiale splendore: tra modelli fisici precalcolati che sfiorano la perfezione e una serie di inquadrature cinetiche altamente drammatiche, ci troviamo di fronte a una tra le presentazioni più spettacolari mai viste su qualsiasi console. La violenta battaglia tra Squall e Seifer apre il sipario in un mondo in cui, da scuole chiamate "garden", escono degli studenti che potremmo considerare "guerrieri specialisti" denominati SeeD.



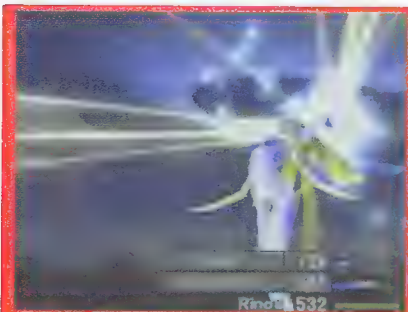
E con questo primo piano capiamo la bravura della Square.



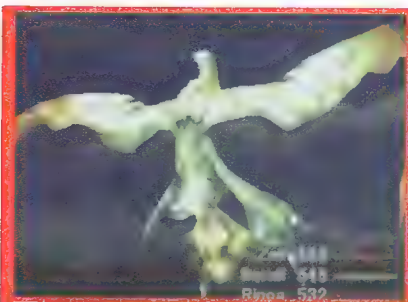
Squall e Quistis. I fondali sono a tratti eccellenti.



Ecco la world map. I colori sono un po' spenti, ma è degna di nota.



Shiva si appresta a lanciare il suo strale di ghiaccio. Eccezionale.



Quetzcoatl mentre fluttua illuminato dai riflessi dei fulmini dai quali è stato generato.

Questi SeeD offrono i loro servizi per fare in modo che l'equilibrio planetario sia sempre e comunque mantenuto, combattendo quindi contro le fazioni più potenti, in grado di opprimere e/o negare la libertà dei piccoli stati indipendenti. Così, quando una misteriosa strega riesce a impossessarsi della volontà del presidente del più grande (e bellicoso) stato del pianeta, iniziano i problemi per tutti, e iniziano a muoversi i SeeD, e inizia anche l'avventura di Final Fantasy VIII.

Le ambientazioni sono interamente generate al computer e animate parzialmente in modo tale da risultare più realistiche: l'effetto è sicuramente più gradevole di quello del suo



Ecco qui i complessi menu, finalmente in una lingua intelligibile.



Ifrit ruggente in tutto il suo splendore selvaggio. Un grande passo in avanti rispetto al VII.

predecessore, che a volte aveva delle locazioni che sembravano fatte di pongo. Di contro, i personaggi sono poligonali, e per la prima volta in 12 anni, non sono super-deformed, ma si attengono a uno stile decisamente realistico, che si confà di più agli occidentali o, perlomeno, agli americani (almeno secondo i giapponesi). Altra grande innovazione è quella dell'utilizzo di texture applicate a tutti i modelli poligonali, sia che essi rappresentino mostri, sia che rappresentino esseri umani. In Final Fantasy VII i personaggi erano giabri, rivestiti solamente dal Goraud Shading che ne esaltava le rotondità e che rendeva illusoriamente la grafica più pulita, ma che in realtà ne penalizzava la ricchezza. Ora invece i personaggi appaiono molto più ricchi graficamente, a favore di espressioni sicuramente più umane e molto più coinvolgenti rispetto ai soli occhi presenti nel suo predecessore. L'utilizzo delle texture, comunque, rende la grafica decisamente più "pixellosa", in quanto durante le zoomate sono più evidenti le deformazioni delle parti bitmap di quelle in semplice shading; ed essendo le texture nient'altro che dei semplici bitmap applicati ai poligoni, ecco che una grafica più particolareggiata può essere giudicata da un occhio poco attento come

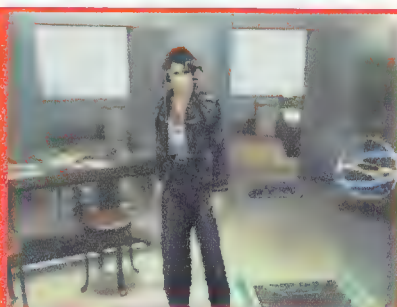
una grafica più sciatta. È innegabile che a volte l'effetto "spixelamento" può essere sgradevole, ma questo è quanto si può chiedere a un gioco così dinamico che gira su una console a "soli" 32 bit.

LE POTENTI GUARDIAN FORCE

Il sistema di combattimento è ancora strettamente "made in Final Fantasy", essendo infatti nuovamente strutturato a turni, con la decisione delle azioni ancora legata allo scorrimento di diversi menu, frutto del vostro lavoro di ottimizzazione delle abilità di ciascun personaggio giocante. Scompaiono le Materia, grandi protagoniste di Final Fantasy VII, e scompaiono anche armi e armature. Questa volta avremo a disposizione una sola arma, che potrete upgradare portandole in un junk shop accompagnate da una certa quantità di materiali grezzi da lavorare. La gestione delle abilità primarie ora sarà affidata alle Guardian Force: Ifrit, Shiva, Bahamut e un sacco di new



Siren mentre si appresta a lanciare la sua voce ammaliante. Alcune G.F. sono davvero d'atmosfera.



Squal ci osserva. I modelli poligonali sono davvero ottimi.



Il vostro primo incontro con Zell, mentre ci mostra tutti i suoi kata.

Non fatevi troppi scrupoli e comprate Final Fantasy VIII non appena vi si presenterà l'occasione. Il gioco è davvero eccezionale, e raramente vedrete un titolo così coinvolgente su PlayStation, sempre che vi piacciono gli RPG. Se proprio non lo volete USA, attendete il 28 ottobre. Una versione interamente in italiano vi attenderà sugli scaffali... e non avrete più scuse.

Voto 9,5

PRO

- ✓ grafica eccellente
- ✓ un'ora di filmati prodigiosi
- ✓ trama eccezionale
- ✓ sistema di gioco innovativo

CONTRO

- ✗ un po' troppo semplice
- ✗ guardian force troppo forti
- ✗ troppo semplice diventare forti

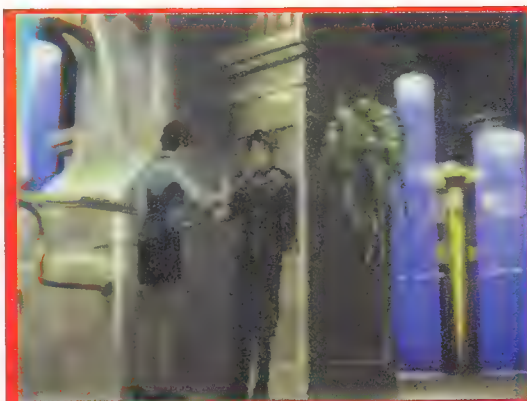
entries adesso dispongono di livelli di esperienza, punti ferita e un certo quantitativo di oggetti tutti a loro stretto uso e consumo. Una volta associata a un personaggio del vostro party, una Guardian Force (contratto in G.F.) metterà a disposizione dell'interessato tutta una serie di abilità particolari, come il consueto fight, magic, G.F., draw e item, ma anche molte altre abilità che gli potrete comodamente far studiare. Ogni G.F. avrà le sue abilità peculiari, e sarà al vostro appannaggio decidere quali studiare per prime e quali no; inoltre l'associazione di una G.F. (denominata "junction") vi metterà in grado di associare

anche diverse magie alle vostre abilità primarie, allo scopo di rafforzarle, nonché potrete sempre associare delle magie alla vostra resistenza a un determinato elemento naturale e/o a un certo tipo di malattia, come l'avvelenamento, la cecità e via dicendo. Una volta utilizzata, una magia è adibita esclusivamente a quell'uso, e non potrete associarla a null'altro; caratteristica che rende necessaria un po' di materia grigia in più. Una volta scelta una o più G.F., esse potranno essere evocate in combattimento tramite la semplice pressione di un tasto, e daranno vita ad alcune tra le sequenze poligonali più suggestive di tutti i Final Fantasy. Durante il tempo dell'evocazione, la G.F. si sostituirà con i



Zell scopre l'acqua calda.

suoi punti ferita al vostro posto, e subirà gli attacchi del nemico, che occasionalmente potrà farle morire. Il pauroso ruggito di Ifrit, la danza elettrica di Quetzacotl, l'imponenza di Diabolos, l'ironia di Brothers, il maestoso volo di Bahamut... vi assicuro che ogni singola G.F. vi farà sussultare più di una volta, e difficilmente eviterete di evocarne almeno una per combattimento. Anche perché sono estremamente potenti, e quel che è meglio (o peggio, a seconda del punto di vista) è che non sono regolate dai MP ma possono essere evocate finché non muoiono. Così come le magie, che sono semplicemente numerate, e possono essere estratte sia dai nemici

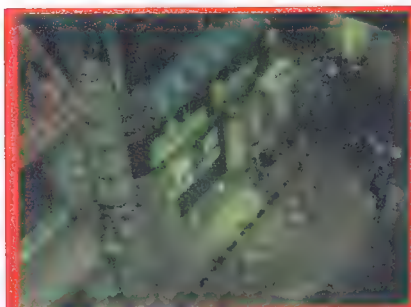


Un kolossal, anche nei momenti morti. Squall accetta da bere, notate la cura di tutti i particolari.

mediante il comando "draw", sia dai "draw point", vere e proprie sorgenti di magia sparse in tutto il pianeta.

A ME GLI OCCHI

Dal punto di vista sonoro, pare proprio che Nobuo Uematsu abbia superato definitivamente se stesso. Le musiche sono avvolgenti, complete e orchestrate con la maestria e l'esperienza che solo il maestro del Final Fantasy poteva vantare. Due particolarità sono davvero notevoli: la prima è la canzone che Julia canta per Laguna, ovvero Eyes on Me, hit clamoroso della passata stagione musicale giapponese; mentre l'altra è la colonna sonora dei titoli di coda, interamente orchestrale, della durata di circa tredici minuti, la quale inizia con la succitata "Eyes on Me" e prosegue per un percorso lungo otto Final Fantasy... una rivisitazione dei brani più famosi che hanno sempre caratterizzato questa saga, comprese alcune sezioni imperdibili come due brevi arie tratte da "Final Fantasy", la canzone considerata inno della serie, e da "Pray", un'altra famosissima canzone facente parte della colonna sonora di Final Fantasy IV. E c'è anche una piacevole sorpresa per chi si è sentito orfano del consueto arpeggio che identificava ogni Final Fantasy, rendendo questo uno



Un'imboscata! Le inquadrature hanno spesso delle angolazioni molto eccentriche.



La schermata dei combattimenti. La solita arena 3D, di buona fattura anche stavolta.



Una parte dell'introduzione. I modelli 3D sono talmente curati da risultare quasi palpabili.

dei brani tecnicamente più stupefacenti mai apparsi su qualsiasi console. Certo, alcuni brani alla lunga possono risultare fastidiosi per via del tempo di permanenza nella stessa locazione (e direi di citare la musica di sottofondo di Timber), ma questo è un inconveniente al quale sono soggetti tutti gli RPG, e quindi non è risolvibile più di tanto.

CUREGA E BLIZZARA

Concludendo, bisogna dire che la traduzione stavolta è impeccabile: non solo i nomi e i dialoghi sono particolarmente fedeli alle loro con-



Seifer. Sentirete molto parlare di lui. Per ora noterete che è abbastanza cinofobo.



L'esame per diventare SeeD si svolge a Dollet, una città invasa dalle truppe Galbadiane.

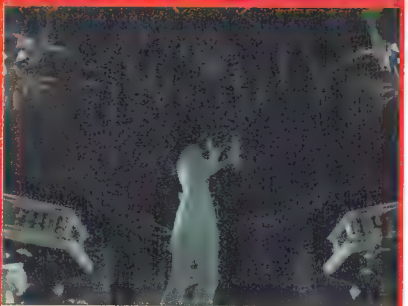
trapiati giapponesi, ma stavolta sono rimasti immutati anche i nomi delle magie: per chi non lo sapesse, i vecchi "bolt 1", "bolt 2", "bolt 3" e "bolt 4" presenti in Final Fantasy VII, per esempio, non esistevano nella versione JAP, ma si chiamavano "Thunder", "Thunde-ra", "Thunde-ga" e "Thunde-sya". Si utilizzavano, infatti, dei suffissi (-ra, -ga, -sya) che determinavano la potenza dell'incantesimo e che venivano posti dopo tutti gli incantesimi, come Cure, Fire eccetera.

Ebbene, se vi trovate di fronte a un Fireja niente panico: non si tratta di un piatto tipico calabrese ma di un Fire 4 degnamente traslit-

terato in caratteri romani. Cosa hanno sbagliato, quelli della Square, in Final Fantasy VIII? Beh... ecco, il gioco è un po' troppo facile. Divertente, lungo, d'accordo, ma facile. E i personaggi diventano ENORMEMENTE forti nel corso dell'avventura.

Potrete immunizzarli praticamente contro tutto se capirete efficacemente il funzionamento delle G.F., e diventerete fortissimi, tanto che tirerete un sospiro di sollievo quando incoccherete la Weapon per eccellenza, Odissea, un mostro volante che potrete raggiungere solo tramite il Ragnarok, e che sarà davvero pressoché impossibile da battere, e chi conosceva le weapon di FFVII sa di cosa sto parlando. Ma a meno che non siate maniaci dell'iperallenamento, la vostra avventura scorrerà tranquilla e incontrerete parecchie situazioni ostiche, anche se dubito che ve ne accorgerete, rapiti come sarete dalla grafica stratosferica e della trama, ricchissima di colpi di scena. A chi vi dirà che è comunque troppo facile, spiegategli della complessità di raffinare le magie dagli oggetti inutili, del divertimento generato dal mini-game con le carte e dalle piccole e divertenti modalità per PocketStation, incluse ma inutili visto che la piccola add-on non è stata commercializzata in America. Insomma, uno di quei pochi giochi da comprare con le bende agli occhi.

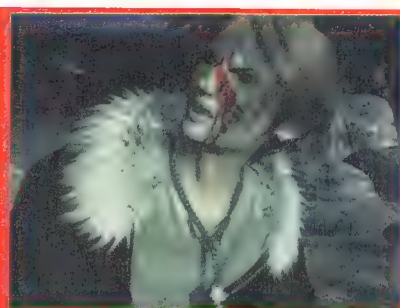
Daniele Balestrieri.



La famosissima sequenza del ballo che ha consacrato FFVIII al grande pubblico. Dura quasi un minuto, ed è davvero fenomenale.



La Gunblade, arma metà pistola e metà spada, utilizzata da Squall e Seifer.



Seifer gioca pesante e Squall ci ha rimesso. Ma non è finita...



Software House:	Konami
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1 - 4

Winning Eleven 4



Gli inglesi esultano dopo un goal segnato alla squadra vincitrice del Mondiale.

Anno 1999: Konami crea la miglior simulazione calcistica mai apparsa su console.



Tra le squadre della Master League potrete selezionare anche il Parma di Malesani.

Tutto cominciò nel 1997. Tra le tante simulazioni calcistiche presenti sugli scaffali, decisi di acquistare International Superstar Soccer Pro, versione occidentalizzata di Winning Eleven, un gioco di calcio creato dai geni della Konami, una delle più importanti software house a livello mondiale.

Da quel momento nessun gioco di calcio è mai riuscito ad avvicinarsi allo splendore dei titoli Konami. Il lancio del quarto capitolo della serie non poteva quindi fare altro che incuriosirmi, nonostante il mio scetticismo nei confronti della possibilità di migliorare un gioco già perfetto. Invece Konami ci è riuscita, creando un gioco assolutamente perfetto, eccezion fatta per qualche sbavatura peraltro trascurabile. Immagino già una serie di dita puntate contro di me: "E le opzioni? Sono ancora così povere come nei prece-

denti capitoli"? No, finalmente la Konami è riuscita a creare un gioco completo anche sotto questo punto di vista, inserendo un numero infinito di opzioni e modalità.

4... IL NUMERO PERFETTO?

Nonostante la totale incapacità di Konami nel preparare le presentazioni dei giochi, la schermata iniziale di Winning Eleven 4 è di per sé capace di far impallidire qualsiasi giocatore. Il numero di modalità e opzioni è semplicemente impressionante. Per quanto riguarda le modalità, bisogna segnalare l'ingresso (oltre a quelle già presenti nei precedenti capitoli) della Master League, dove parteciperemo a un campionato europeo

con squadre rigorosamente di club, tra cui Inter, Milan, Juventus, Parma, Manchester e Barcellona. Inoltre nell'Exhibition potremo utilizzare anche le nazionali Under 21 e le All Star. Facendo un rapido conto, in Winning Eleven 4 potremo utilizzare ben 96 squadre diverse, un numero irrisorio se paragonato al numero di club presenti in Fifa, ma tante quanto basta per far impallidire International Superstar Soccer Pro '98.

Dopo aver selezionato la modalità, sco-



Ecco una schermata del prepartita, con giocatori e strategie.



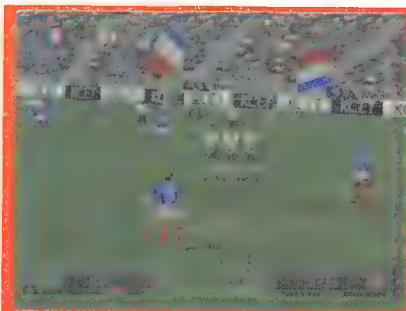
La pioggia cade pesantemente su terreno di gioco.



Un giocatore norvegese esulta dopo un goal segnato al Messico.



La palla si insacca nell'angolo alla destra del portiere ed è goal!



Il "pelato" batte una punizione.

primo che non è aumentato solamente il numero di squadre; anche il prepartita è diventato molto più ricco, con l'aggiunta di un numero elevato di strategie e formazioni, e la possibilità di scegliere chi deve tirare i calci piazzati e personalizzare la posizione che i giocatori devono tenere all'interno del terreno di gioco. Inoltre il numero di parametri che contraddistingue il giocatore è passato da 7 a 15, mentre le classiche faccine colorate che indicavano la condizione fisica del giocatore sono state sostituite da delle più semplici (ma ugualmente funzionali) frecce direzionali di diverso colore. Insomma, le poche opzioni dei precedenti capitoli, in Winning Eleven 4 si sono moltiplicate, rendendo l'aspetto simulativo più concreto.

UN MIX DI GRAFICA E GIOCABILITÀ

Anche dal punto di vista grafico Winning Eleven 4 è una spanna sopra qualsiasi altra simulazione calcistica per PlayStation. Le animazioni sono notevolmente migliorate, con movimenti incredibilmente realistici, sia con palla al piede che nel movimento senza palla. Inoltre i portieri presentano animazioni pressoché perfette e finalmente all'altezza del resto del gioco (alquanto discutibili alcune animazioni dei precedenti capitoli).

Inoltre i giocatori risultano molto meno pixellosi e il gioco scorre via in maniera piuttosto fluida, con alcuni rallentamenti solo nelle fasi di gioco concitate. Il livello di difficoltà è aumentato sensibilmente e le sfide contro la

CPU saranno sicuramente più impegnative che in precedenza. Inoltre il numero di "colpi" effettuabili è aumentato in modo esponenziale: è stata inserita la possibilità di effettuare finte e dribbling e si può aggirare la difesa avversaria con cross e passaggi di ogni tipo. Insomma, anche dal punto di vista della giocabilità si respira la perfezione. La maggiore componente simulativa, oltre al numero di opzioni settabili, è inoltre dimostrata dal fatto che ora è quasi impossibile effettuare con frequenza passaggi millimetrici e cross assolutamente precisi. Ora infatti dovremo impegnarci maggiormente se vorremo riuscire a creare azioni degne della migliore squadra mondiale.

Infine bisogna segnalare la presenza di musiche discrete (quelle di J-League Winning Eleven 3 rimangono comunque le migliori) e ottimi effetti sonori.

EDITARE O NON EDITARE?

Se la mascella non vi fosse caduta per gli evidenti motivi spiegati all'interno della



Potete creare un giocatore e donargli il look che più vi aggrada.

Su PlayStation non esiste nulla di assolutamente paragonabile a Winning Eleven 4. La giocabilità risulta perfetta e la grafica è sicuramente superiore a quella di tutti gli altri giochi di calcio per PlayStation (nonostante i rallentamenti in caso di azioni concitate e la mancanza di un numero sufficiente di condizioni meteorologiche). Insomma, se siete degli amanti del calcio fiondatevi in negozio e acquistatene una copia, non ve ne pentirete assolutamente. Se non lo amate, questo è il momento buono per cominciare ad apprezzarlo. P.S.: Ricordo a tutti gli utenti che è possibile giocare a Winning Eleven 4 solamente se in possesso di un'Action Pro o di un Game Enhancer.

VOTO 9,5

PRO

- ✓ Semplicemente la miglior simulazione calcistica mai creata e uno dei migliori giochi apparsi su PlayStation.

CONTRO

- ✗ Rallentamenti sporadici.
- ✗ Presentazione assolutamente inadeguata nei confronti del resto del gioco.

recensione, allora sarete ben felici di sapere che la Konami ha inserito in Winning Eleven 4 un editor che ci permette di creare dal nulla ben 22 giocatori con altezza, aspetto fisico e caratteristiche tecniche totalmente ad appannaggio del giocatore.

Potremo quindi scegliere se creare una "rosa" dal nulla, oppure se inserire solamente alcuni giocatori all'interno di una squadra già presente all'interno del gioco.

Per concludere (e darvi la mazzata finale!) vi segnaliamo la possibilità di giocare in 4 contemporaneamente, grazie al supporto del comodo multitap. Insomma, la Konami è riuscita a stupirmi per l'ennesima volta, creando un gioco completo sotto tutti i punti di vista. Winning Eleven 4 è una perla che non bisogna assolutamente farsi sfuggire, uno di quei rari giochi in grado di rimanere nella mente dei videogiocatori per diversi anni.

Tanto di cappello alla Konami per aver creato la miglior simulazione calcistica mai apparsa su console.

Alberto Ziello

Software House:	Lucas Arts
Sviluppatore:	Big Ape
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1

Star Wars: La minaccia fantasma

Allora, le action figure sono qua, i portachiavi ci sono...

Cosa manca? Ah, il videogioco!

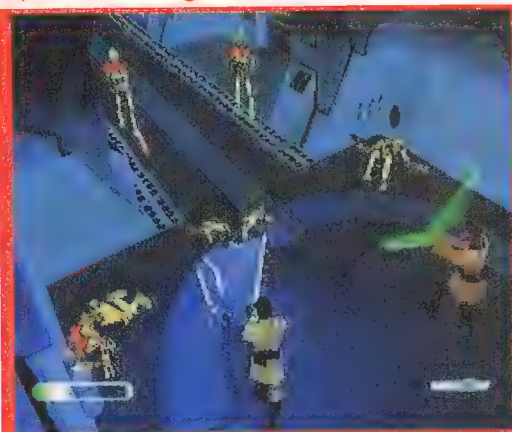
Il successo del primo episodio della nuova trilogia a livello di incassi al botteghino era a dir poco annunciato. Ma sono in molti a non essere rimasti soddisfatti de 'La minaccia Fantasma' a causa dell'uso enorme di computer grafica e ritocchi vari (gli attori in carne e ossa sono davvero pochi).

Effettivamente il film sembra un'enorme videogioco proiettato su schermo, tanto che a volte viene naturale nel buio della sala cercare con la mano il Dual Shock...

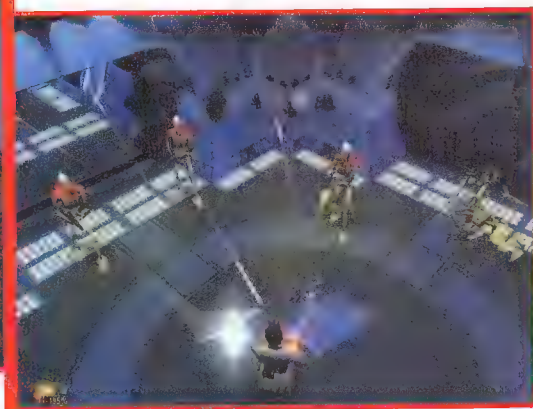
Adesso l'attesa dei numerosi fan di guerre stellari è finita. Avete visto il film? Vi siete esaltati seguendo da spettatori le avventure dei

vostreri eroi tanto tempo fa in una galassia lontana lontana? Ora avete persino la possibilità di assumere il comando di Obi-Wan Kenobi (e in alcuni livelli di Qui-Gon Jinn, della principessa Amidala e del comandante Panaka) e ripercorrere

abbastanza fedelmente le tracce del film attraverso gli undici livelli, fino ad arrivare allo scontro finale con Darth Maul e (teoricamente) alla vittoria.



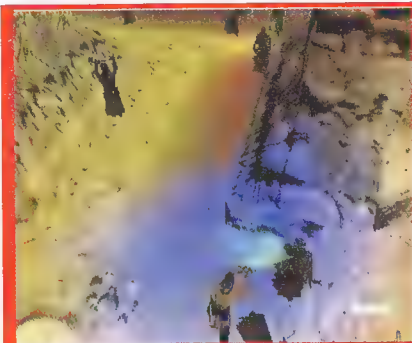
Notare la differenza di risoluzione tra la versione Pc e PlayStation



Che la forza sia con te!

Episodio 1 si presenta, essenzialmente, come un arcade-adventure sulla falsariga di Tomb Raider e compagnia bella. A livello tec-

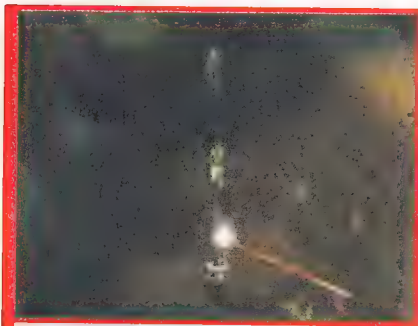
nico, però, il titolo Lucas Arts risulta decisamente scadente. La telecamera che riprenderà le vostre azioni è posizionata sopra la testa del personaggio ma è troppo verticale e vicina a terra. Ne consegue che il campo visivo durante il gioco sarà ridottissimo e spesso non riuscirete a capire né la conformazione del paesaggio che vi circonda (oltre i pochi metri presenti contemporaneamente



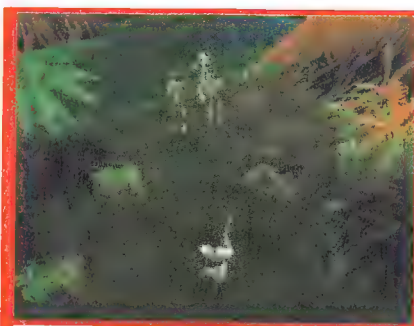
Prendi questo!



Argh! Siamo circondati!



Un esempio della spada laser modello "mazza da baseball".



Piano piano, dai che non mi sento...

sullo schermo), né la direzione da cui vi stanno sparando i nemici. Inoltre, la risoluzione usata dai programmatori è esageratamente bassa, e i pochi pixel presenti daranno ai livelli un aspetto "bocchettoso". Le stesse ambientazioni sembrano costruite a blocchi quadrati: alberi, edifici, console di comando, qualsiasi cosa ha un aspetto stranamente ed esageratamente geometrico. Comunque date una occhiata, tanto per capire ciò di cui parlo, alla enorme differenza (in termini di risoluzione e pulizia grafica) tra le foto delle versioni PlayStation e Pc.

Fortunatamente ci penserà il doppiaggio a risollevarvi il morale. Il lavoro svolto da CTO si può definire praticamente perfetto, poiché le voci dei doppiatori assoldati per questo delicato compito si sposano alla perfezione con i personaggi e sono recitate discretamente bene. Purtroppo, a parte la sola eccezione di Jar-Jar Binks (capitata per puro caso), i doppiatori di questa versione videoludica non sono gli stessi della pellicola. Questo perché CTO ha dovuto iniziare il lavoro di localizzazione prima che fossero state scelte le voci italiane ufficiali per Episodio 1 in versione cinematografica. Un discorso simile vale anche per le musiche che accompagneranno l'avventura: essendo in gran parte quelle del film, sono davvero molto azzeccate. Non credo che qualcuno possa rimanere insensibile ascoltando il famosissimo motivo che da sempre accompagna la saga nei cinema e fuori.

Salviamo Naboo

Passiamo finalmente al gioco vero e proprio. La trama è decisamente simile a quella del film, e proprio a questo aspetto diamo la palma di migliore pregio del gioco. Chi non è andato al cinema a vedere questo "La Minaccia Fantasma" sarà interessantissimo allo svolgimento dei fatti, e allo stesso tempo, chi ha assistito alla proiezione avrà il piacere di rivivere le eroiche azioni degli Jedi.

Abbiamo già specificato che questo episodio

di Star Wars si ispira alle più grandi avventure tridimensionali apparse su PlayStation, senza -ahimè- riuscire a riprodurre la giocabilità. La prospettiva, gravata dai problemi di cui ho già detto, non da una

corretta percezione della profondità, e quando dovrete saltare l'errore fatale sarà molto frequente. Quello che vi spingerà ad andare avanti non è il divertimento intrinseco del gioco, ma solo il desiderio di assistere a una scena importante o a un filmato spettacolare. Tutto merito della maestosa atmosfera di



Ma quanti sono?!?



In giro per le strade di Mos Espa.

Potrebbe essere una legge di Murphy: a parte rarissime eccezioni, i "tie-in", giochi ispirati a lungometraggi, hanno una qualità inversamente proporzionale al successo ottenuto dal film ai botteghini. In questo caso non possiamo parlare di delusione completa, però Episodio 1 non è certamente un capolavoro. Ha i suoi pregi e i suoi difetti, ma globalmente non risulta un titolo pienamente sufficiente vista la concorrenza sul mercato. Posto che non è un gioco da avere a tutti i costi, credo che i più scatenati fan di Guerre Stellari potrebbero apprezzare alcuni aspetti del titolo di Lucas Arts una volta accettati i problemi citati.

Voto 5,5

PRO

- ✓ Musiche e doppiaggio eccellenti
- ✓ Buona atmosfera di gioco
- ✓ E' Star Wars!

CONTRO

- ✗ Graficamente scadente
- ✗ Giocabilità limitata
- ✗ Visuale troppo ridotta

Guerre Stellari insomma, per altro ben riprodotta in molte sezioni del gioco.

Grande importanza viene data ai combattimenti. Potrete raccogliere varie armi nel corso della vostra avventura, ma la parte principale sarà svolta dalla celebre spada laser. La potente arma Jedi, della quale disporrete sin dall'inizio del gioco, si può usare per attaccare come ogni altra spada, oppure per difendervi, usandola come se fosse una mazza da baseball deflettendo i colpi nemici. All'azione si sostituisce sporadicamente qualche momento di dialogo con i personaggi non giocatori per poter raccogliere informazioni e andare avanti con l'avventura. In definitiva, Episodio 1 è un gioco abbastanza divertente anche se non troppo originale, impreziosito da un doppiaggio pressoché perfetto e da una colonna sonora evocativa, ma estremamente lacunosa a livello tecnico. I difetti della realizzazione sono così marcati da influire negativamente anche sulla giocabilità che a tratti lascia in preda alla noia. Complessivamente questo prodotto non risulta pienamente sufficiente, ma rimane comunque un'esperienza che i fan più accaniti della serie dovrebbero fare.

Brando Astrua



WIP3OUT

Software House:	Psygnosis
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
VERSIONE:	PAL
Numero Giocatori:	1-2

"La tecnologia è dentro di noi. Da sempre."

Resident Evil 2. No, non è un errore di stampa ma l'esempio venutomi in mente dopo un'intensa sessione a Wip3out, un prodotto vittima del successo del prequel, un caso nel quale per assicurarsi il successo commerciale non si è osato nulla. Come in Resident Evil 2, appunto.

Così, pur con le nuove opzioni e le inevitabili migliorie estetiche, ci si trova per le mani un Wipeout 2098, al massimo 2098 e qualche mese, in parole povere un data disk. In un periodo come questo non c'è neppure stupirsi, almeno Psygnosis ha avuto la decenza di far intercorrere 3 anni tra un'uscita e l'altra e, a essere sinceri, si sentiva la mancanza del gioco più trendy dopo Barbie Fashion Designer, ma era anche lecito aspettarsi di più. Utopico? Forse.

AUTOVELOX

Delusioni personali a parte è impossibile esimersi dal lodare Wip3out.

Stiloso, divertente, adrenalinico, furioso, tecnico sono alcuni degli aggettivi che calzano a pennello a un tale concentrato di codice binario.

Mai altro gioco di guida futuristico gli si è avvicinato; il design dei circuiti, la manovrabilità delle navicelle, la profondità del modello di guida sono tutti



Subito dopo il Check Point si presenta un bivio. Passare a destra permette di guadagnare tempo ma imboccare la strada ad alta velocità non è semplice: l'uso dei freni ad aria è indispensabile.

elementi che nessuna software house è riuscita a replicare con la stessa classe e perfezione e questo terzo episodio distanzia ulteriormente la concorrenza. La velocità è assurda, già gareggiando nella Venom Class risulta difficile rimanere in pista tanto schizza l'aeromane; dopo aver testato la Phantom Class penserete a Wipeout 2097 come a una corsa tra cariole.

Non fatevi ingannare dalle curve ad ampio raggio e dalla facilità iniziale;

questa è una vera prova di riflessi, un gioco che per essere domato richiede uno stile di guida impeccabile, più dei predecessori. Per conseguire tale risultato è necessaria una buona dose di applicazione, ma, una volta svanito l'amore per solidi muri e sinuosi guard rail, la soddisfazione sarà grande. Lanciarsi a tutta velocità lungo la vertiginosa spirale in Mega Mall, disegnare perfette traiettorie tra gli scuri tunnel della zona industriale sono alcuni dei momenti memorabili di Wip3out, così come l'uso sconsiderato di armi di ogni tipo all'indirizzo

dei concorrenti.

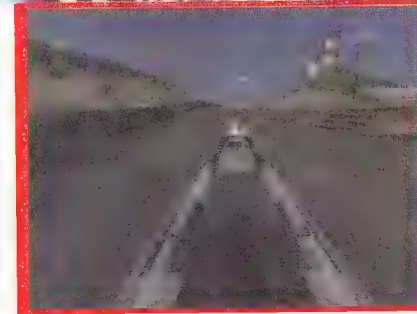
Analizzando il potenziale offensivo/difensivo a disposizione si trovano alcune novità quali il Force Wall capace di respingere chiunque entri in collisione con esso, o il Reflector, uno scudo che respedisce al mittente qualsiasi tipo di attacco, mentre assenti sono i turbo sostituiti da una spinta attivabile in ogni momento a scapito dell'energia del veicolo, un'aggiunta che rende più strategica la con-



Lunghe discese come questa sono punti ideali per sedare la propria sete di velocità.



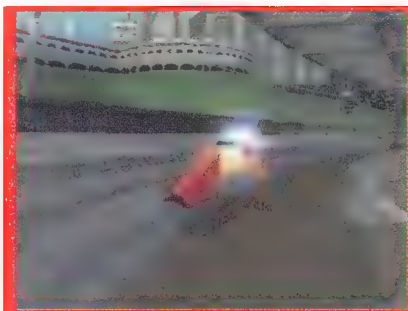
3,2,1, go! Il pupazzetto sul megaschermo funge da starter.



L'aeronave della Auricom Industries in tutto il suo splendore. Il design è accattivante.



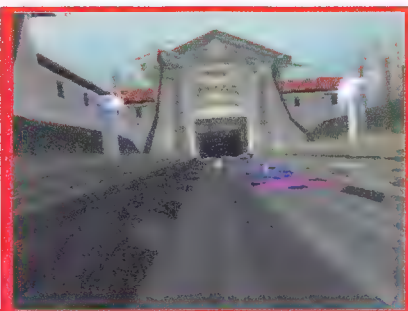
Giocando in 2 sono presenti anche avversari controllati dalla CPU. La loro IA è migliorata rispetto al passato.



I replay permettono di apprezzare le forme delle aeronavi, grazie soprattutto all'impiego della media risoluzione.



Mega Mall, uno dei circuiti più godibili tra gli 8 presenti. Nella foto uno dei passaggi più emozionanti: la famosa spirale.



L'entrata kitsch del mega centro commerciale. Sembra Las Vegas.



dotta di gara. Duole constatare come nessuna delle nuove armi sia un esempio di inventiva da tramandare alle generazioni future e pure discutibile risulta il ridimensionamento degli effetti pirotecnici da esse causato, che ne rende l'utilizzo meno coinvolgente a livello emotivo.

Ma questa diminuzione della spettacolarità è una scelta stilistica ben ponderata che viene, in questo caso, portata agli estremi. Colori spenti, luci fioche, costruzioni tristemente reali nel loro grigiore e volutamente contrastanti con alcuni psichedelici passaggi,

tutto porta alla mente un futuro "normale", una piatta e decadente città odierna in chiave high tech.

■ QUALCOSA DI NUOVO

Nell'orrendo e difficilmente decifrabile menù principale oltre al classico campionato e al time attack catturano l'attenzione due nuove opzioni: "Sfida" e "Eliminator". La prima si compone di 3 tipologie di test: circuiti da completare in un tempo limite;

gare nelle quali è essenziale piazzarsi sul podio; prove dove l'obiettivo è eliminare il numero indicato di concorrenti. Le prime due sfide sono abbastanza inutili mentre la terza è una ventata di aria fresca e richiede un approccio diverso dal solito. Portare a termine la modalità "Sfida" sbloccherà 4 nuove scuderie (3 delle quali inedite).

"Eliminator" è invece un mix delle tre opzioni di cui sopra. Lo scopo è quello di raggiungere un punteggio stabilito distrug-



La dinamicità della foto rende quasi palpabile la velocità alla quale questo scontro si sta svolgendo.

Più armi, più circuiti, più scuderie, più opzioni, il classico seguito dei giorni nostri. Wip3out è ipervitaminizzato, potenza muscolare allo stato puro, ben visibile nello sviluppo di ogni singolo aspetto del gioco originale, realizzazione tecnica in primis. Musicalmente si poteva fare di meglio: i brani, composti da famosi artisti (tra i quali Chemical Brothers e Paul Van Dyk) sono un po' spenti e poco stimolanti, forse per adeguarsi al nuovo stile del prodotto. L'esperienza di guida è comunque spettacolare, grazie alla precisione del Dual Shock e alla prontezza con la quale i mezzi rispondono ai comandi. Lascia l'amaro in bocca la scelta di seguire i binari della tradizione ma probabilmente molti adoreranno Wip3out proprio per questo. Un acquisto obbligato per gli amanti del racing game ma non essenziale per i possessori della versione 2097.

Voto 8

PRO

- ✓ Una lezione di stile, come al solito
- ✓ Tecnicamente ineccepibile
- ✓ Molto divertente in split screen

CONTRO

- ✗ Poco originale
- ✗ Musiche un po' piatte
- ✗ Armi poco spettacolari
- ✗ Orripilanti scelte cromatiche nel manuale di istruzioni

gendo gli avversari e completando giri su giri. Diversamente dalle gare normali l'esaurimento dell'energia non comporta il ritiro ma solo la ripetizione della tornata in corso. Molto divertente soprattutto se giocata in coppia.

In coppia? Proprio così, la novità più eclatante è la possibilità di sfidare un amico tramite split screen. Da sottolineare come la bellissima grafica non subisca drastici ridimensionamenti, rimanendo dettagliata e fluida pur mantenendo la media risoluzione che valorizza il disegno geometrico e spigoloso di circuiti e aeronavi. Lo scotto da pagare è un leggero incremento del pop up (quasi assente in singolo), difetto che non pregiudica in nessun modo il divertimento.

Marco Barbero

Si ringrazia Multimedia Point di Alba (CN) per aver fornito il CD.

POP N' POP

Software House:	JVC
Sviluppatore:	Taito
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-2

Torna alla carica la regina dei puzzle game con un nuovo gioco nato dal connubio tra Puzzle Bobble e Puyo Puyo. Ennesimo centro o colossale buco nell'acqua?

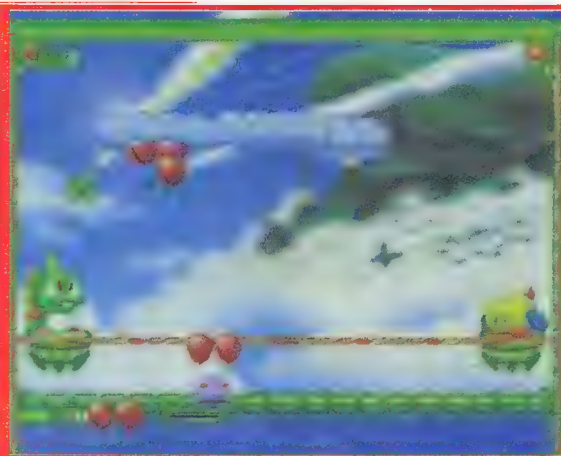
Uno dei prodotti di maggior successo della Taito, famosa software house giapponese, è Puzzle Bobble, un semplicissimo puzzle game che vede come protagonisti i simpatici draghetti Bub e Bob. Dopo 4 episodi la Taito ha deciso di creare un nuovo gioco, inserendo delle caratteristiche finora mai viste in un titolo del genere. Quello che ne è uscito si chiama Pop N' Pop, un gioco avvincente e capace di soddisfare gli amanti dei titoli semplici ma capaci di divertire per ore.

■ PALLONCINI COLORATI CERCASI

Dopo una breve presentazione, si finisce all'interno di una schermata contenente tutte le modalità di gioco a disposizione dell'utente. Nello Story Mode si può decidere se giocare da soli oppure insieme a un amico; il secondo giocatore potrà unirsi nell'avventura in qualsiasi momento del gioco. La modalità Family è adatta ai principianti, visto che consiste in un Practice Mode molto semplificato, dove viene spiegato al giocatore come affrontare i vari

ostacoli che si presenteranno durante le partite. La modalità Challenge è sicuramente la più impegnativa del gioco; otterrete la vittoria solo dopo aver fatto scoppiare 50 schemi di palloncini senza mai morire. Infine bisogna ricordare il Checkmate Mode (letteralmente "scacco matto"), dove dovremo utilizzare tutta la nostra materia grigia per portare a termine i 100 livelli presenti all'interno di questa modalità. Insomma, di carne sul fuoco ce n'è molta e difficilmente i giocatori si annoieranno dopo poche ore.

Lo scopo del gioco è quello di allineare tre o più palloncini dello stesso colore, in modo da farli scoppiare e liberare completamente lo schermo. Il problema è che i palloncini sono attaccati a una grossa nuvola che si muove orizzontalmente e che ci ostacola nel lancio preciso dei palloncini in nostro possesso. La nuvola si abbassa di un livello quando i palloncini su una delle estremità raggiungono il margine dello schermo; per ritardare l'abbassa-

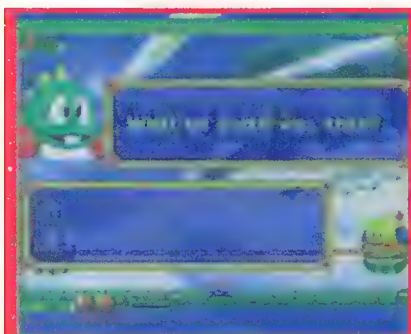


**Chi vincerà?
Ma naturalmente io!**

mento della nuvola dovremo far scoppiare i palloncini posizionati sui lati della stessa.

Bisogna però ricordare che se si manca completamente la nuvola il palloncino sparirà dallo schermo e la nuvoletta comincerà a muoversi più velocemente per un determinato periodo di tempo.

Nel multiplayer le regole rimangono le stesse, con l'unica differenza che quando facciamo scoppiare i palloncini, l'avversario viene messo in difficoltà, ritrovandosi su schermo nuovi palloncini da far scoppiare. Se faremo scoppiare



Chi già conosce i personaggi non rimarrà deluso, ci sono tutti!



I colori sono sempre azzeccati.



Quadro finito! Ma ce ne sono ancora tanti!



Ma quello là dietro non é il ranch di Monster Rancher 2? Naaaaaa!

catene di palloncini, il danno che infliggeremo al nostro avversario sarà maggiore.

Questa situazione mi ricorda molto Puyo Puyo, dove le catene di blocchi colorati diversi provocavano un danno al malcapitato avversario.



La grafica fumettosa piacerà molto agli amanti del genere.

■ BUB, TIKI E TREMI

I personaggi presenti in Pop N' Pop sono 16, riuniti in 8 coppie dotate di un palloncino caratterizzato da un'abilità speciale diversa. Ci ritroveremo a giocare con Bub e Bob (Bubble Bobble, Puzzle Bobble), Bibby e Buddy (Rainbow Island) Tiki e Pyupyu (New Zealand Story) e molti altri buffi personaggi, tutti appartenenti a giochi sviluppati dalla Taito. Ogni personaggio ha la possibilità di lanciare un palloncino speciale, utilizzabile solamente quando l'indicatore presente alla base dello schermo raggiunge il livello Max. Questa rappresenta sicuramente una gradevole aggiunta all'interno di un puzzle game di questo tipo.

Dal punto di vista grafico ci troviamo di fron-

te a un titolo molto semplice fumetoso e ricco di humor, che non vuole affascinare il giocatore né lasciarlo a bocca aperta, ma semplicemente svolgere onestamente il suo ruolo. I fondali sono semplici ma molto colorati, mentre gli sprite sono piuttosto particolareggiati e animati molto bene. Ricordiamoci comunque che i programmatori non hanno dovuto effettuare un gran lavoro e ciò che ne è uscito poteva tranquillamente essere gestito anche da console meno potenti. Le musiche sono orecchiabili, anche se stancano dopo pochi ascolti; sicuramente non verranno ricordate per la loro complessità compositiva, ma dopotutto sono adatte al genere di gioco.

La giocabilità si attesta invece su livelli elevati. Ogni modalità si differenzia dalle altre; ogni palloncino che scoppierà vi farà saltare sulla poltrona, mentre la sconfitta contro un amico vi farà scagliare il pad contro il televisore. L'unico vero difetto è la troppa marcata somiglianza con altri titoli del genere. Pop N' Pop è un rompicapo nuovo, ma che attinge a piene



Che round vuoi provare?



La modalità a due giocatori é spassosissima!

Giudicare un titolo come Pop N' Pop è davvero difficile. Bisogna sorvolare sulla grafica, perché in un gioco del genere è l'ultima cosa che conta, soffermandosi quindi su giocabilità, longevità e originalità. Niente da ridire su giocabilità e longevità, entrambe si attestano su livelli elevati e possono soddisfare anche i giocatori alla ricerca di un titolo lungo e piuttosto impegnativo. Rimane quindi l'originalità, ed è proprio questa la pecca principale di Pop N' Pop. Non so perché, ma mentre ci giocavo mi sembrava di assistere a un film già visto, quasi come se stessi giocando al buon vecchio Puzzle Bobble travestito e confezionato per l'occasione. Non è la solita minestra riscaldata ma il livello di innovazione rasenta lo zero assoluto...

VOTO 7

PRO

- ✓ Ottima longevità
- ✓ Giocabilità elevata sia in singolo che in multiplayer

CONTRO

- ✗ Poco originale
- ✗ Musiche un po' ripetitive

mani da Puzzle Bobble e Puyo Puyo. Sempre meglio di un altro episodio di puzzle game già usciti, ma il sapore di "deja vu" è davvero forte...

Cosa fare quindi? Consigliare o sconsigliare questo nuovo gioco della Taito? Se siete degli amanti dei rompicapo allora compratelo senza indugio, perché Pop N' Pop non vi deluderà. Se invece vi diletate sporadicamente con questo genere di giochi, allora il mio consiglio è quello di indirizzarvi su altri giochi, magari proprio Puzzle Bobble 1 e 2 (Bust-A-Move in Europa), già usciti in versione Platinum e sicuramente più immediati dell'ultimo nato in casa Taito.

Alberto Ziello



Capcom Generations

Software House:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma :	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-3

La Capcom scopre l'ultima frontiera dell'easy-cash-in e si autoricicla con buoni esiti.

Prima, molto prima che i dirigenti Capcom licenziassero ogni game designer colpevole di aver proposto concept di gioco che non avessero qualcosa a che fare con i beat'em up o con il survival horror, la casa di Osaka aveva raggiunto un'enorme popolarità nelle sale giochi con una serie di coin-op di indiscutibile valore. Con una manovra che in nessun modo potrebbe riuscire a dissimulare la sua natura commerciale, la Capcom ripropone adesso 12 dei suoi vecchi successi, raggruppando per il mercato europeo i primi 4 volumi della collezione (in origine venduti singolarmente in Giappone) a testimonianza del fatto che non ha sempre vissuto di Street Fighter.

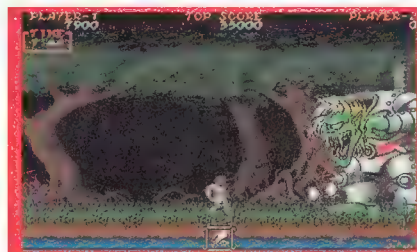
LA BATTAGLIA DELLE MIDWAY

Volume 1 - è dedicato alla famosa serie di spara e fuggi ad ambientazione bellica inaugurata da 1942 (1984), shoot'em up a scorrimento verticale che ebbe un notevole impatto sul pubblico grazie ad una buona grafica e un buon bilanciamento del livello di sfida. Per quanto discretamente giocabile e molto gettonato all'epoca, 1942 risulta oggi decisamente troppo elementare per esercitare una qualche attrattiva su un pubblico svezato da Raystorm e Radiant Silvergun. Più attuale, 1943 - Battle Of Midway



Arthur in uno degli incantesimi graficamente meglio rappresentati.

ampliò il concetto di base offrendo la possibilità di multi player e un buon numero di armi extra. Contrapponendosi al grigio realismo storico del precursore, 1943 si lasciava andare ad una serie di anacronismi volti a rendere più spettacolare il confronto con i velivoli nemici: tempeste di fulmini e imponenti mareae rappresentavano una interessante interpretazione del concetto di smart



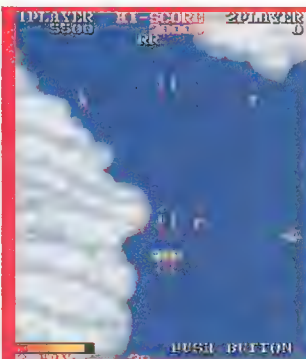
In dèshabillé al cospetto del mostro del primo livello.

bomb e i boss di fine livello raggiunsero dimensioni imponenti. 1943 Kay, mai distribuito ufficialmente al di fuori del Giappone, è nient'altro che un aggiornamento del prequel con alcune armi supplementari, una disposizione dei livelli leggermente differente, e la sostituzione del P-38 utilizzato in 1943 con un biplano di apparente manifattura giapponese.

Stupisce (ma neanche poi troppo, vista l'ormai proverbiale accidia che affligge gli stipendiati della Captive Communication) l'assenza dei più recenti seguiti figliati da Battle Of Midway: 1941 e 19XX, basati su CPS1 e unici esponenti della saga capaci di reggere il confronto con gli shoot'em up di ultima generazione.



Il glorioso 1942. La portaerei era l'elemento graficamente migliore dell'intero gioco.



Battle Of Midway, poco gettonato all'epoca, ha una formula di gioco più attuale.



1943-Kay offre poco rispetto al predecessore ma rimane uno sparatutto decente.



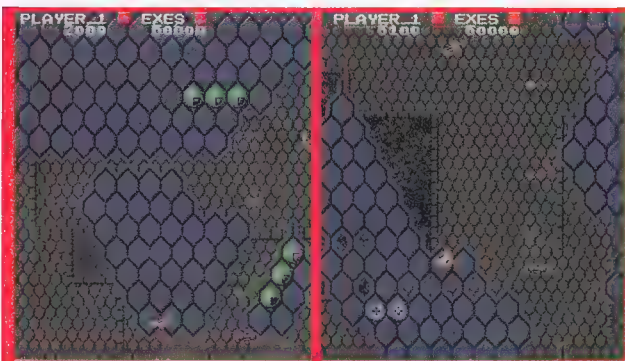
L'inizio di Commando, lo sprite dell'elicottero fece scalpore all'epoca...



...1990, la stessa scena riproposta 5 anni dopo in Mercs.

LE ORIGINI DEL SURVIVAL HORROR

Volume 2 - Dedicato alla gloriosa cariatide che sorregge con la sua sola possanza buona parte di storia dei videogiochi. Già in tempi non sospetti la Capcom otteneva uno



Exed Exes vi scagliava contro orde di api inferocite. Non molto entusiasmante.

dei suoi più grandi successi contrapponendo al protagonista orde di zombie e mostri: fin da allora si intravedeva la vera vocazione della casa nipponica. Rilettura in chiave horror del cliché cavalleresco, Ghosts'n'Goblins (1985) doveva parte del suo impatto alla grafica rivoluzionaria, all'approccio semi-comico e a uno dei primi veri esempi di character design: la figura di Arthur, cavaliere senza macchia e senza paura che rimane in mutande al contatto con i mostri. Tutt'oggi una delle figure più carismatiche e rappresentative della storia dei videogiochi. Ghosts'n'Ghosts (1989) ripropose lo schema di gioco del precursore e arricchì le possibilità offensive di Arthur con nuove armi e attacchi speciali, previo raccoglimento di

un'armatura d'oro. La grafica era stupenda, tanto che questo titolo avrebbe molto da insegnare a gran parte delle produzioni attuali. Nonostante la promessa di altri 2 episodi (un titolo 2D per Saturn e uno 3D per N64) la serie morì nel 1990 con una versione appositamente studiata per il Super Nintendo. Per l'occasione i designers escogitarono situazioni originali, rese possibili grazie al Mode 7 e questo terzo capitolo rimane il più completo della serie, pur essendo graficamente inferiore alla versione CPS1.

IL PUNTO DEBOLE

Volume 3 - Probabilmente il meno significativo della raccolta, sebbene non privo di un certo valore storico. Vulgus e Exed Exes sono 2 spara e fuggi a scorrimento verticale discretamente diffusi e noti all'epoca. Purtroppo oltre a rievocare qualche bel ricordo legato all'infanzia non riescono a fare: mediocri già allora, difficilmente riuscirete a farci più di un paio di partite.

Sempreverde Higemar: un action/puzzle che propone una variante sul tema di Pengo. Piuttosto divertente, soffre dell'assenza di una modalità a 2 giocatori in contemporanea che lo avrebbe reso certo più interessante. Son son, platform/action game di fama leggendaria e a mio parere del tutto ingiustificata, a parte qualche spunto apprezzabile, risulta semplicemente poco attraente.

ROMBO DI TUONO

Volume 4 - Commando fu il primo di una lunga stirpe di soldati solitari in lotta contro interi eserciti nemici. Graficamente ingenuo ma non disprezzabile, Commando risulta tuttora un titolo impegnativo e divertente. Gunsmoke ne è la riedizione in chiave western e uno degli incubi ricorrenti dei videogiocatori di vecchia data. Nonostante

Sebbene inevitabilmente molti dei titoli proposti risultino incapaci di intrattenere il pubblico attuale, Capcom Generation è una delle migliori proposte in fatto di retrogaming. La quantità dei titoli inclusi, la loro importanza storica e la presenza di alcuni giochi tecnicamente piuttosto all'avanguardia (Mercs e Ghosts'n'Ghosts) rende l'acquisto della compilation piuttosto sensato, in virtù del valore effettivo (e non solamente affettivo) di alcune proposte.

Voto 6,5

PRO

- ✓ Molti titoli rappresentativi
- ✓ Mercs e Ghosts'n'Ghosts tecnicamente all'avanguardia

CONTRO

- ✗ Giochi in gran parte datati
- ✗ Stranamente ignorati molti classici Capcom

alcune buone trovate il metodo di controllo troppo macchinoso rendeva il titolo frustrante e le partite troppo brevi. Evidentemente l'utente medio non era ancora abbastanza evoluto per gestire 3 pulsanti di fuoco contemporaneamente ma con il pad della Psx le cose funzionano meglio.

A chiudere il volume è Mercs, riedizione anni 90 di Commando, basata su scheda CPS1. Possibilità di gioco a 3, enormi migliorie apportate all'aspetto grafico (assolutamente in pari con gli standard attuali) e possibilità di servirsi di jeep e carri armati mutuati da Ikari Warriors, titolo a sua volta derivato da Commando (Capcom pareggiò così il conto con la Snk).

Ad oggi Mercs rimane uno dei migliori rappresentanti di un genere riesumato solo in tempi recentissimi da Shock Troopers su Neo Geo.

Francesco Bicci



Jade Cocoon Story of the Tamamayu

Software House:	Crave Entertainment
Sviluppatore:	Genki
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	USA
Numero Giocatori:	1-2

**Final Fantasy incontra Pokemon
in questo originalissimo RPG di Genki.
Sarà un connubio felice?**

Tutto cominciò quando la gente di Parel, abituata a convivere con i mostri che ne abitavano le foreste, subì l'attacco degli Onibubu, le locuste dell'Apocalisse. Il grosso della popolazione cadde in un sonno senza fine, colpito dalla maledizione di Alcana.

Nel paesino di Syrus una volta esisteva un uomo. Il suo nome era Riketz, ma era da tutti conosciuto come il Cocoon Master. Riketz era un grande cacciatore, e conosceva il modo di catturare i mostri delle foreste e di purificarli, facendoli passare dalla sua parte. Ma quell'uomo scomparve senza lasciare traccia.

Fu così che il giovane Levant, figlio del grande cacciatore, ne raccolse l'eredità. Inutile dire che in Jade Cocoon vi calerete nei panni del giovane Levant, nuovo Cocoon Master di Syrus.



**L'overture della fantastica presentazione.
Gli umani si uniscono con il popolo delle bestie.**

PRAYER BRINGS PURIFICATION...

Dopo la bellissima intro animata, realizzata, come il character design, da Kazuya Kondoh, valente artista

di quello studio Ghibli capeggiato dal grande Hayao Miyazaki, ha finalmente inizio l'avventura di Levant.

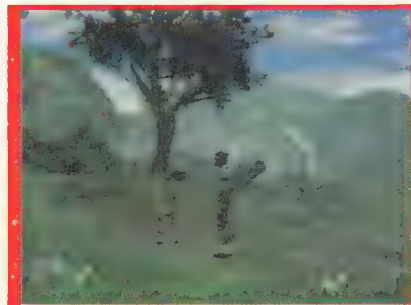
E da qui in poi le difformità con i classici RPG giapponesi sono davvero molte. Ma andiamo con ordine. Innanzi tutto, per tutta la durata dell'avventura, Levant combatterà da solo, o quasi. Niente party, avete capito



**Un sogno di Levant.
La grafica non subisce mai
cadute di tono.**



**Un combattimento. I modelli
poligonali sono davvero belli, ma
l'azione è un po' monotona.**



**Alcuni fondali sono davvero tra i
migliori mai apparsi su
PlayStation.**



Una fatina spiega le proprie ali nella bellissima introduzione.

bene. I mostri che riuscirete a catturare, infatti, potranno essere purificati dalla vostra compagna Mahbu, e fatti passare dalla vostra parte. In seguito potrete equipaggiare fino a tre mostri, che potranno essere evocati, uno per volta, ogniqualvolta ne avrete necessità. Il bello è che i mostri catturati e purificati potranno essere incrociati per generarne altri più forti, in una serie praticamente infinita di combinazioni. Ma c'è di più. Ogni mostro, infatti, è associato a uno dei quattro elementi fondamentali (aria, terra, acqua e fuoco), da cui trae poteri e debolezze. Sarà poi possibile dare un nome alla vostra creatura, e vederla da tutte le angolazioni. Sì, perché grazie a un algoritmo matematico, l'incrocio tra due mostri ne determinerà anche un aspetto esteriore differente, che varia dell'estremamente cool al decisamente comico. Ma le creature catturate non servono solo a questo. Infatti, i bozzoli entro cui sono rinchiusi potranno essere filati per ottenerne seta. Questo, se da una parte vi farà perdere per sempre il mostro, dall'altra vi permetterà di avere un prezioso materiale di scambio per comprare armi ed oggetti.

Capirete quindi che il fulcro di Jade è proprio la ricerca e la cattura dei mostri, nonché una buona dose di pazienza nell'accoppiarli alla ricerca di combinazioni quanto più letali possibili.

■ FINAL FANTASY O RESIDENT EVIL?

Anche il sistema di controllo si discosta dagli RPG classici: Levant potrà essere mosso con un sistema "character relative" alla Resident Evil; inoltre gli spostamenti dei villaggi avverranno attraverso un sistema di menu che risparmierà al giocatore inutili cam-

minate. Piuttosto tradizionale, invece, la grafica, decisamente di ottima fattura: sui meravigliosi fondali prerenderizzati si muovono i personaggi in real time, splendidamente animati e perfettamente coerenti con il mood polinesiano del gioco.

Il sistema di combattimento è invece piuttosto tradizionale: Levant potrà combattere, usare oggetti, tentare di evocare un mostro o, nel caso l'energia del nemico sia sufficientemente bassa, tentare di catturarlo. Il tutto avviene attraverso il più tradizionale sistema a turni. Levant, comunque, è parecchio vulnerabile agli attacchi dei mostri, e dovrà quindi fare spesso affidamento sulle creature equipaggiate.

Le musiche del gioco sono nella media, ma alcuni motivetti, uno fra tutti quello suonato da levant durante la cattura di un mostro, risultano decisamente irritanti.

■ E QUI COMINCIAN LE DOLENTI NOTE...

Purtroppo, però, Jade Cocoon non è esente da difetti. Innanzi tutto i dialoghi appaiono mal bilanciati, esagerati in alcuni momenti del gioco, troppo scarsi in altri. Il parlato, pur ottimamente realizzato, risulta spesso fastidioso, costringendovi a disattivarlo in breve tempo. Molto discutibile, poi, la scelta di non fare mai parlare Levant, deci-

Che dire? Jade Cocoon è sicuramente un gioco innovativo e originale, con un ottimo character design e una meccanica piuttosto inedita.

Purtroppo, però, il titolo Genki risulta privo di quella sottile magia che permea altri titoli del genere, e che spinge il giocatore ad avanzare per conoscere gli sviluppi della trama. D'altronde catturare e incrociare i mostri può risultare davvero molto divertente, e da questo punto di vista, l'introduzione del dungeon casuale ne solleva un po' la longevità altrimenti scarsa. Sicuramente piacerà di più agli estimatori di Pokemon e a quelli che cercano l'innovazione a tutti i costi, piuttosto che agli integralisti del gioco di ruolo di scuola nipponica.

Un titolo che va provato prima dell'acquisto.

VOTO 7

PRO

- ✓ Ottima grafica
- ✓ Originale ed innovativo
- ✓ Combinare i mostri è divertentissimo

CONTRO

- ✗ Longevità limitata
- ✗ Trama e personaggi poco ispirati
- ✗ Poco RPG



La sequenza di cattura dei mostri. È lunga, ma la si può accorciare tramite le opzioni.

sione che ne mina irrimediabilmente la caratterizzazione, rendendolo scialbo e non troppo simpatico. La trama non è nulla di speciale, e non riesce mai a catturare completamente il giocatore. Anche i personaggi di contorno, pur ben caratterizzati a livello grafico, risultano piatti e poco approfonditi. Ma il vero grande difetto di Jade è la sua longevità limitata: il gioco si finisce in 15 ore al massimo, e a nulla valgono le introduzioni di un dungeon casuale e di una modalità a due giocatori in cui si possono fare sfidare le creature allevate con tanto amore. Difficilmente lo riprenderete in mano dopo averlo finito.

Federico Fasce

R/C Stunt Copter

Software House:	Interplay
Sviluppatore:	Shiny
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-2

Vi piacerebbe fare evoluzioni con un elicottero radiocomandato ma vivete in un appartamento al centro di Roma? Niente paura, R/C Stunt Copter è la soluzione ai vostri problemi!

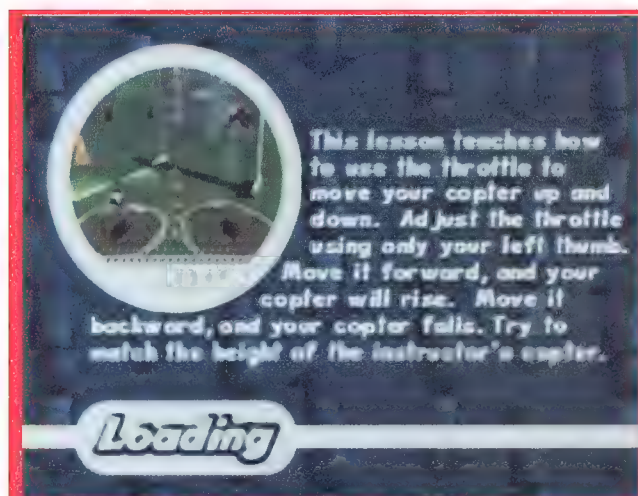
Nato dall'estro di Dave Perry, R/C Stunt Copter ha dovuto incontrare diverse difficoltà prima di raggiungere il mercato.

Annunciato circa 2 anni fa, il titolo Shiny ha subito ridimensionamenti nel corso della programmazione, raggiungendo la forma attuale solamente negli ultimi mesi di preparazione. I motivi di tale ritardo non sono imputabili alla pigrizia dei programmatori, bensì alla cura maniacale dei particolari che gli stessi hanno voluto inserire nel gioco. Il



Riusciremo a portare a termine questa missione?

team alle spalle di tale progetto è stato ampliato nel corso degli ultimi mesi, in modo da effettuare alcuni ritocchi fondamentali sia dal punto di vista grafico che della meccanica di gioco. Ne è uscito uno dei giochi più originali degli ultimi anni!



Durante il caricamento dei livelli del Training, un tutorial vi spiegherà cosa dovete fare in quella sezione di allenamento.



Potrete ottenere la stella d'oro solamente se sarete veloci a compiere le azioni previste nel Training.



Una schermata del Demo Mode, che vi permette di ammirare le evoluzioni che potrete compiere con il vostro elicottero.

HIT THE BALLOON!

Evitiamo di creare equivoci: R/C Stunt Copter è un gioco estremamente simulativo. Non lasciatevi influenzare dalle ambientazioni buffe e ricche di humor, nel titolo Shiny troverete molto poco di arcade, tutto è stato riprodotto nel modo più realistico possibile.

Detto questo non deve assolutamente stupire la cura riposta dai programmatori sulle leggi fisiche che regolano il volo e sulla fedeltà della risposta ai comandi del piccolo elicottero radiocomandato. Ovviamente in questo modo la meccanica di gioco risulta estremamente complessa, tanto da poter scoraggiare anche gli utenti amanti delle missioni impossibili. Pilotare un elicottero a livello Rookie è un'impresa tutt'altro che semplice, vi lascio quindi immaginare cosa potreste trovarvi davanti utilizzando uno di questi giocattoli a livello Ace. Viste le notevoli difficoltà nel controllo dell'elicottero e l'elevata lunghezza della curva d'apprendimento, i programmatori Shiny hanno deciso di dotare R/C Stunt Copter di una struttura molto semplice. Le vostre missioni si limiteranno quindi a distruggere palloncini di diversi colori, oppure ad atterrare in un punto prestabilito dell'area di gioco. Potrebbe sembrarvi facile ma vi assicuro che avrete dei grossi grattacapi anche nel portare a termine le missioni più semplici.

LA STRADA DELL'INNOVAZIONE

Analizzando le modalità presenti nel gioco, l'occhio ricade sul Training, che vi inserisce nel mondo di R/C Stunt Copter, aiutandovi nella difficile gestione del vostro elicottero. Un dettagliato tutorial servirà a chiarire eventuali dubbi sulla risposta ai comandi dell'amato giocattolo radiocomandato. Una volta superate le prove del Training (vi verrà assegnata una stel-

la diversa in base alle vostre prestazioni in ogni singola prova), potrete accedere alla modalità Single Player, nella quale dovremo affrontare 26 livelli completamente diversi. Molto interessante anche il Free Flight, che vi permette di volare liberamente all'interno di livelli di ogni tipo, in modo da prendere dimestichezza con i comandi.

Dal punto di vista grafico ci troviamo di fronte a un titolo senza infamia e senza lode: il frame rate risulta costante anche in presenza di più oggetti su schermo, gli effetti di luce sono numerosi e realizzati con estrema cura, mentre i fondali sono un po' scarni e privi di "personalità". La qualità delle texture si attesta su livelli medi, mentre gli oggetti risultano fin troppo spigolosi (esemplare la presenza di una mucca che assomiglia più a un mattone con gambe e corna che a un appartenente della famiglia bovina).

Nonostante tutto, il lavoro svolto da Shiny non è affatto male e in alcuni casi le ambientazioni risultano particolarmente azzeccate. Le musiche, realizzate dal famoso Tommy Tallarico appositamente per il gioco, sono di buon livello mentre gli effetti speciali risultano piuttosto anonimi.

Ma ciò che colpisce di più nel titolo Shiny è il livello di innovazione: erano mesi che non vedevo un titolo così particolare, capace di colpire il giocatore sotto ogni punto di vista, grazie a una meccanica di gioco assolutamente originale. Finalmente una software house ha avuto il coraggio di osare, producendo un gioco dedicato ai maniaci della simulazione, un titolo di nicchia probabil-

R/C Stunt Copter è un titolo di nicchia e, come tale, piacerà sicuramente a un numero di persone irrisorio.

In ogni caso, il lavoro svolto da Shiny è certamente da lodare. Grafica e sonoro si attestano su livelli buoni, mentre l'originalità raggiunge vette difficilmente toccate da un gioco per PlayStation. Purtroppo il livello di difficoltà è così elevato da scoraggiare qualsiasi giocatore. Chi ama le simulazioni e gli elicotteri radiocomandati non deve assolutamente lasciarsi sfuggire questo titolo, ai neofiti e alle persone alla ricerca di un titolo semplice consiglio di indirizzarsi verso altri lidi.

Voto 7

- ✓ Il gioco più originale dell'anno
- ✓ Elevata componente simulativa
- ✓ Ottimo accompagnamento sonoro

PRO

CONTRO

- x Livello di difficoltà talmente elevato da portare il giocatore alla frustrazione
- x Struttura di gioco piuttosto semplice

mente, ma sicuramente più apprezzabile di un qualsiasi Fifa, dove il lato commerciale ha preso il sopravvento sull'effettiva qualità del gioco. Dal punto di vista della giocabilità, conviene riallacciarsi a ciò che ho detto precedentemente: R/C Stunt Copter è un gioco estremamente difficile, capace di scoraggiare anche i giocatori alla ricerca di un titolo impegnativo.

A volte vi ritroverete a gettare in aria il pad in preda a crisi nervose, frustrati da un sistema di controllo tra i più complessi visionati in un titolo per PlayStation. A una ipotetica domanda del tipo "Ma allora è un gioco imperdibile oppure bisogna lasciarlo a fare muffa sugli scaffali?", non posso far altro che rispondere di provare attentamente il titolo Shiny prima di un eventuale acquisto, perché il rischio di tornare il giorno dopo dal negoziante e spaccargli la custodia del gioco in testa è indiscutibilmente alto.

Alberto Ziello



La schermata finale del Training mostra che abbiamo ottenuto un Gold! Siamo i migliori!

Rainbow Six

Software House:	Red Storm
Sviluppatore:	Rebellion
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1

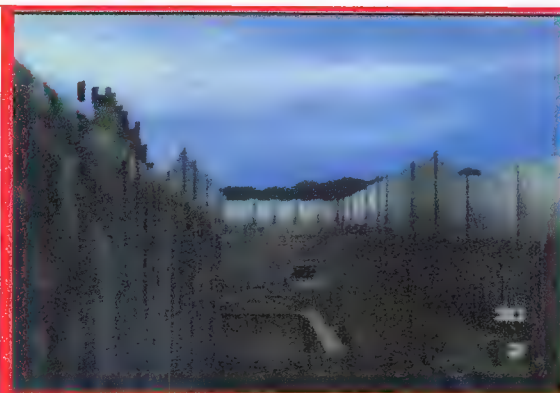
Da un romanzo di Tom Clancy, la fantapolitica approda su PSX sotto forma di un atipico SNEAK'EM'UP... siamo di fronte al nuovo Metal Gear Solid?

Prima di rispondere a questa interessante domanda, è necessario spiegare un po' di cose. Tom Clancy, per chi non lo conoscesse, è uno dei più prolifici scrittori americani di fantapolitica. Il suo best-seller, Rainbow Six, ha dato origine a questo gioco, che ha già spopolato su Pc. Ma di cosa si tratta esattamente? Rainbow Six vede il giocatore controllare una squadra di uomini appartenenti all'associazione Rainbow, e guidarla in una serie di missioni antiterroristiche. Il tutto è basato su un background perfettamente attinente alla realtà, il che, come vedremo, costituisce un grande pregio, ma anche un difetto non trascurabile.

Dopo avere completato una breve sessione di training, che permetterà al giocatore di fare pratica con i controlli, davvero molto complessi, si passerà al briefing della prima missione.

■ READY... SET... GO!

Questo è uno dei momenti più importanti di tutto il gioco. Dopo avere appreso gli



Ecco il campo in cui effettueremo l'addestramento.

obiettivi della missione, potrete accedere ad una serie di informazioni che vi saranno utili per conoscere i dettagli del luogo in cui vi troverete e dei pericoli che dovrete affrontare. A questo punto vi sarà data la possibilità di scegliere, tra i nove componenti del team, i tre che vi sembrano più adatti al completamento della missione. Ognuno di essi, infatti, oltre ad avere nomi decisamente familiari (Beckenbauer? Arnavisca? Dubarry? Ma è uno Sneak'em'up o una simulazione di calcio senza i diritti sui giocatori?), ha i suoi pregi e i suoi difetti: chi è abile nell'uso degli esplosivi, chi ha una mira da cecchino, chi è ideale

nelle azioni di sfondamento, e così via. Scelti i nostri tre eroi, bisognerà deciderne abbigliamento ed armi in dotazione, tenendo conto che un abbigliamento pesante, ad esempio, fornisce sì una maggior protezione, ma rende meno agile il nostro agente. Una volta armati, bisognerà decidere la zona di partenza degli uomini. Tutti questi preparativi, pur sembrando superflui, sono invece davvero utili al

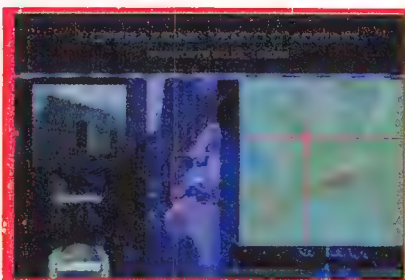
fine del completamento della missione. Sottovalutatene anche uno solo e i terroristi faranno di voi polpette in men che non si dica. A questo punto sarete pronti per iniziare la missione. Preparatevi, perché non sarà facile.

■ E' UNO SPORCO LAVORO, MA QUALCUNO DEVE PUR FARLO...

È ora di cominciare. Troverete i vostri uomini appostati esattamente dove avrete deciso, pronti ad agire. Premendo il tasto Select, potrete accedere alla mappa del luogo in cui vi trovate, mappa che verrà aggiornata automaticamente mentre vi infiltrate. Potrete inoltre cambiare il soldato attivo e rivedere gli obiettivi della missione. Iniziate ad infiltrarvi. E qui cominciano le dolenti note. Sì, perché il sistema di controllo, che si basa su una combinazione tra leva sinistra (per avanzare e eseguire spostamenti laterali) e destra (per guardarsi intorno e girare su se stessi), risulta macchinoso e difficile da padroneggiare. Le azioni da compiere sono



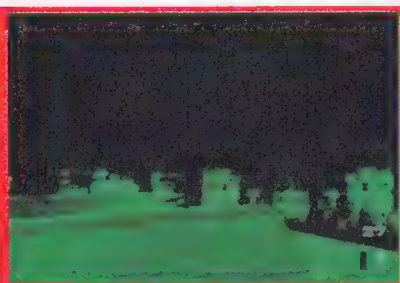
Il poligono di tiro serve a impratichirsi con i complessi controlli.



Quest'immagine mostra la schermata di briefing della prima missione.



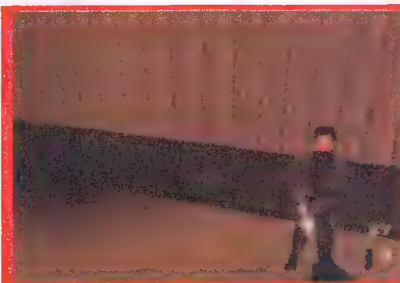
Questi sono gli eroici tre che parteciperanno alla missione.



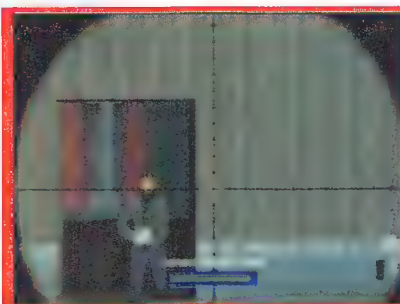
Sui tetti, durante la notte, gli occhiali all'infrarosso sono d'obbligo.



Gli armamenti possono essere selezionati tra una vasta gamma disponibile.



Sarà meglio agire in fretta, il terrorista ha già ferito uno degli uomini.



Bisogna ricaricare velocemente, anche se siamo lontani il terrorista non ci mollerà fino a che non saremo a terra in una pozza di sangue.



Ecco come si presenta la scena prima...



...e dopo la battaglia. Suggestivi i buchi nel muro, eh?

Rainbow Six è decisamente troppo difficile. Siamo lontani dalla grande giocabilità di Metal Gear Solid, qui tutto è stato sacrificato in nome del realismo. E non ne è valsa la pena. Ci giocherete per un po', poi mollerete tutto, perché in questo gioco gli errori si pagano decisamente troppo.

E c'è di più. Manca l'atmosfera, la tensione, il costante senso di pericolo che si avvertiva nel nipponico antagonista.

E la grafica non è certamente ai livelli a cui Hideo Kojima ci aveva abituato. Che dirne? Se vi piace il genere dategli un'occhiata, questo è il classico gioco che si ama o si odia. Anche se ritengo la seconda opzione un pelo più probabile...

VOTO 5

PRO

- ✓ Molto realistico
- ✓ Ottima cura dei particolari
- ✓ Background molto curato (grazie a Tom Clancy...)

CONTRO

- ✗ Eccessiva difficoltà
- ✗ Sistema di controllo impreciso e poco intuitivo
- ✗ Grafica bella ma poco d'atmosfera

lontani dalla tensione creata da titoli come Metal Gear Solid, e l'eccessiva difficoltà delle missioni non fa che peggiorare la situazione.

Troppe volte la pianificazione necessaria a portare a termine il livello è così particolareggiata da risultare ermetica, e quindi il giocatore si trova costretto a procedere a tentativi e a trovare la morte più e più volte per capire la disposizione dei terroristi all'interno delle stanze e sgominarli con azioni combinate. A differenza dei suoi predecessori, infatti, in Rainbow Six non ci sono né Rambo pronti a tutto né medical kits per curare i nostri eroi; il gioco di squadra diventa così essenziale al punto che anche la perdita di un solo agente può risultare fatale ai fini del completamento della missione.

Purtroppo, in nome di un elevato (maniacale?) realismo, i colpi che i nostri potranno sopportare sono pochissimi, cosa che toglie ulteriore giocabilità a Rainbow Six. Peccato, con un po' più di occhio all'aspetto ludico immediato avrebbe potuto essere un successo...

Federico Fasce

Star Ixiom

Software House:	Namco
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1

La rovina della Namco arriva dallo spazio! È la fine di settembre del 1999, e il mondo assiste, attonito, a una delle più imbarazzanti defaillance della casa di Soul Calibur...

Cara Namco, noi videogiocatori desidereremmo delle spiegazioni. D'accordo, hai speso un sacco di soldi per Soul Calibur e non passa anno senza che realizzi una pietra miliare della storia dei videogiochi. Ma allora perché esporre così il fianco? Forse una ragione non esiste veramente, ma il dato oggettivo di fatto è uno solo: Star Ixiom è una fregatura. La maggior parte di voi avrà un approccio neutrale nei confronti di questo gioco, dal momento che non è stato pubblicizzato per niente ed è uscito decisamente in sordina. Quindi non avrete preconcetti, oppure non sarete condizionati dall'hype costruito su di esso. E quando lo vedrete, maledirete la rivista che non vi ha avvertito e la stoltezza che avete avuto nel comprarlo, mitigata in parte dalla buona fede con la quale si compra un gioco di una casa come la Namco.

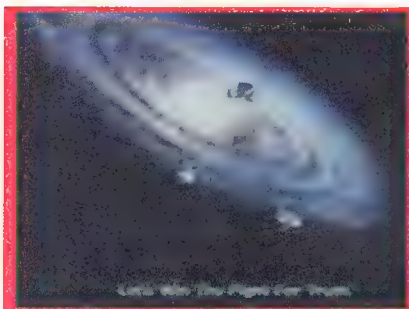
Star Ixiom è fondamentalmente uno sparatutto 3D ambientato nello spazio. Una volta inserito il CD, piacevolmente rotondo di forma, verrete accolti da una scritta estremamente

suggestiva accompagnata da un ottimo brano orchestrale. Quindi la presentazione. La regia è buona, l'azione è frenetica, e la conclusione è addirittura grandiosa grazie a un piccolo exploit corale che canterà l'entrata nell'iperspazio delle tre astronavi principali del gioco. Non vedrete l'ora di giocare, ma i più esperti tra di voi avranno già iniziato a notare che c'era qualcosa che non andava. Il filmato era fluido, ma i modelli in CG erano stranamente scarni, con delle esplosioni digitalizzate e una dinamica di movimento piuttosto dubbia, unita a delle volumetrie decisamente peculiari. Ma vi autoconvincerete presto che "dev'essere stata una vostra impressione". Nella schermata principale potrete scegliere se allenarvi o se fare due "avventure" reali. La differenza tra le due avventure? Semplice. Nella prima, le colonie terrestri sono state attaccate dagli alieni. Andate e salvate la galassia. Nella seconda, invece, la

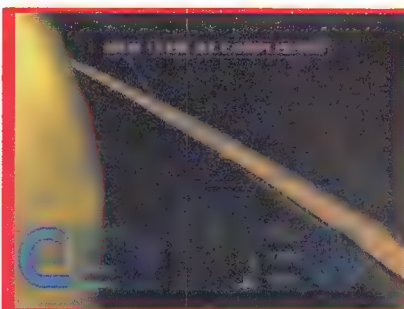


L'ironia della critica. Namco stavolta non ha trionfi da cantare in versi... purtroppo.

nostra Madre Terra è stata attaccata dagli alieni. Andate, e salvate l'universo (sic). Toglietevi pure quel sorriso dalla bocca, non vi sto prendendo in giro. Partirete con la vostra astronave dalla base principale, che è costituita da quattro locazioni intercomunicanti tra di loro. La renderizzazione di queste zone è a dir poco pietosa; i modelli poligonali degli operatori della base orbitante sono ridicoli (assomigliano a quelli di Granstream Saga, ovvero tutti in goraud shading e tutti rigorosamente privi di tratti somatici) e la gamma di operazioni da svolgere al suo interno è davvero ridottissima. Potrete scegliere tra tre astronavi principali, che potrete corredare di un laser e di un lanciamis-



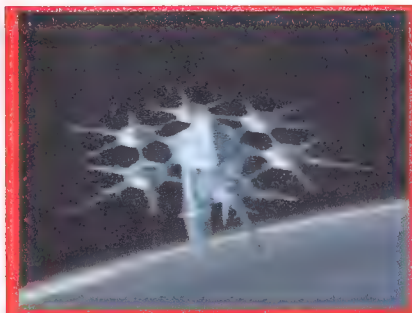
La parte corale della presentazione. Se fosse mancata sarebbe stato una cosa deprimente.



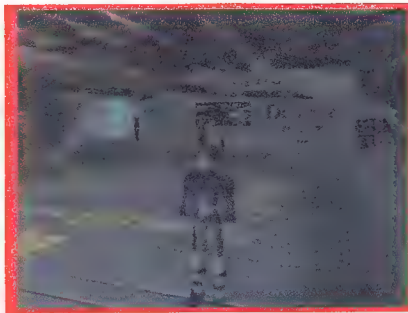
Un pianeta saturnoide. Immobile nello sfondo. Applicato su uno spazio sferico. Ah.



La nostra navicella. Possiamo sceglierci i pezzi, le armi e le variazioni di statistiche.

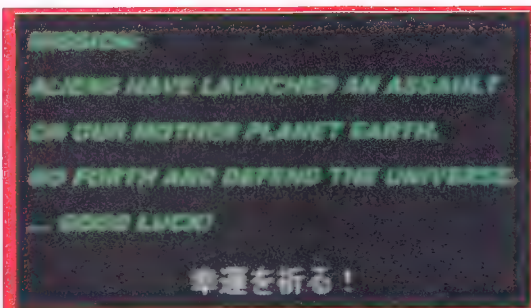


Ecco qui la base spaziale di ispirazione vagamente frattale.



La sezione "RPG" di Star Ixiom. Beh, è discretamente squallida.

sili di tipo diverso a seconda del tipo di astronave prescelto. Quindi ecco la missione e via, verso l'infinito e oltre. L'astronave si maneggia comodamente con lo stick analogico del Dual Shock, e se tralasciate la pesantissima inerzia riuscirete anche a godere della sua manovrabilità. Peccato, però, che la vostra navicella sia piantata nello schermo, e la sensazione di movimento sarà data dalle stelline che vi vengono incontro. Nulla di più artefatto, e soprattutto di ridicolo. Non avrete la benché minima impressione di muovervi. I pianeti sullo sfondo, anzi, il pianeta occasionale, rimarrà sempre esattamente dov'è, e vi osserverà impassibile con la sua superficie poliedrica, sforzandosi di sembrare un pianeta che però di curvo non ha assolutamente nulla. Puntando il muso contro il sole assisterete a uno sgradevole effetto di parziale lens flaring "alla buona", ovvero non solo poligonale ma anche privo di blind spot e di oscuramento progressivo, fattore che lo rende assolutamente inutile. Riceverete delle missioni più o meno lunghe, ma in generale non saranno mai troppo difficili da portare a termine, in quanto le astronavi nemiche hanno spesso il medesimo arco di movimento, ovvero il più delle volte a 8. Vi basterà piantarvi su un punto favorevole e il gioco diventerà una specie di tiro a segno con



Questa schermata la dovete vedere. Ecco qui la trama del gioco. Innovazione a go-go.

le ochette. La varietà di nemici è davvero ridicola, e quello che più impressiona è la loro povertà grafica. Pochi poligoni, rigorosamente privi di texture, i quali si muovono casualmente per lo schermo aspettando solo di esplodere con un micidiale effetto "fuoco d'artificio" che non può fare altro che agghiacciare chi sperava di trovare uno sparattutto spaziale valido. E per concludere in bellezza, non posso non spendere due parole sul sistema di collisioni.

Se vedete un'astronave schizzarvi contro non vi coprite gli occhi affidandovi ai santi del paradiso... perché la vedrete avvicinarsi finché non vedrete il bianco dei suoi pixel, e quindi rimbalzarvi contro, con un effetto sonoro non troppo dissimile da un "boing". Uno spettacolo

Nulla si salva in Star Ixiom, a parte la discreta presentazione e l'intrattenimento generato dai primi cinque minuti, periodo dopo il quale si spegne la PlayStation un po' storditi. Con grafica, sonoro e giocabilità ridotti ai minimi termini, questo sparattutto non risponde ai requisiti minimi che un gioco deve possedere alle soglie del 2000. Noioso, per nulla stimolante, privo di personalità e assolutamente sterile. Un vero botto da parte di Namco.

VOTO 3

PRO

- ✓ La musica dell'intro è bella
- ✓ ... il CD è perfettamente rotondo.

CONTRO

- ✗ Graficamente impresentabile
- ✗ Meccanica e fisica delle navicelle ridicola
- ✗ Sonoro ripetitivo e irritante
- ✗ Globalmente sciatto

lo. Gli effetti restanti, naturalmente, non sono da meno. In un campo d'asteroidi (che sembrano dei selci poliedrici vaganti), provate a sparare. Sentirete un suono tipo quello che fanno i bambini quando giocano con le pistole di plastica, e quindi li vedrete scoppiare con tanti colori in giro. L'effetto generale, poi, di retroscena dei colori che pervade lo spazio lo fa assomigliare pericolosamente a Epic per Amiga. Solo che Epic risiedeva su due dischetti, ed è uscito un miliardo di anni fa. Stendete la passerella, bendate Star Ixiom e fategli pure fumare l'ultima sigaretta. Forse gli squali lo apprezzeranno di più.

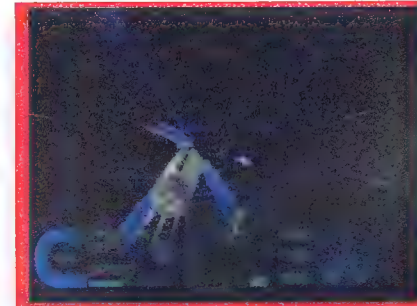
Daniele Balestrieri



Ogni tanto si raggiunge un buon livello di freneticità, con messaggi multipli.



La nostra grande base. Nemmeno Silpheed per MegaCD era così basico.



La nostra grande base. I poligoni sono davvero ridotti ai minimi termini.

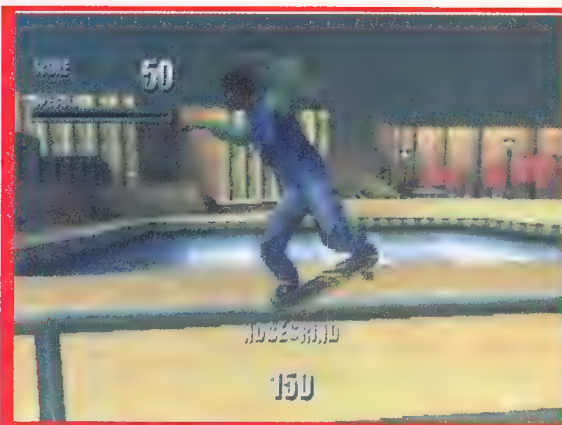


Tony Hawk's Pro Skater

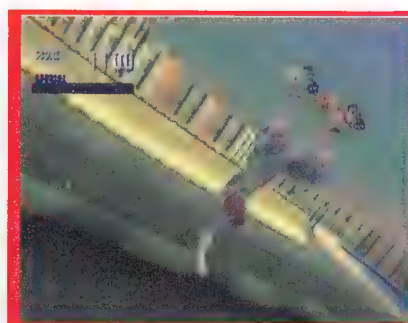
SK8 Or Die!!!

Software House:	Activision
Sviluppatore:	Neversoft
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-2

Tony Hawk's Pro Skater è sulla bocca di tutti da parecchio tempo ormai. Sin dalle sue prime apparizioni infatti ha lasciato intravedere un grande potenziale, in gran parte espresso in questa sua versione definitiva. Purtroppo spesso le aspettative dei giocatori vengono disilluse al momento di prendere in mano il pad, questa volta invece i ragazzi di Neversoft hanno fatto un egregio lavoro e il prodotto finale è anche meglio di quanto mi aspettassi. Di solito i giochi di snowboard o skate non mi attirano molto, ma il titolo di Activision mi ha stregato con la sua immediatezza e il suo ritmo sfrenato.



Il nostro eroe in una delle acrobazie di base, un lunghissimo slide, niente male!



Questo hand-plant è molto spettacolare.

KICK-FLIP

Il sistema di controllo dei trick è molto intuitivo ma allo stesso tempo sofisticato, in quanto permette di combinarne una serie e di costruire figure sempre più complesse e sempre più remunerative in termini di punti. Con la X si carica il salto, poi si usano gli altri tre tasti combinati con le direzioni per ese-

guire i trick (oppure L e R per ruotare in aria). Dopo una mezz'oretta necessaria a instaurare un feeling con il nostro alter ego a rotelle vi sembrerà di essere davvero su una tavola e il piacere di esibirsi in capriole e volteggi fuori dal mondo sarà sempre maggiore. Man mano che si azzeccano figure consecutive si carica la barra Special che permette di eseguire i trick specifici di ogni skater.

La modalità Career è il cuore del gioco e consiste nel raggiungere (in un tempo limita-



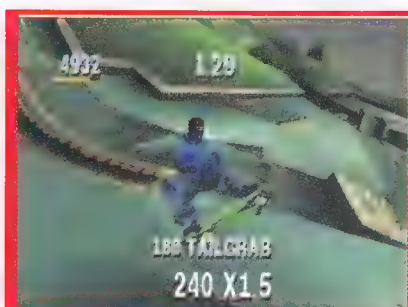
Pochi secondi per l'ultima acrobazia, forza!



All' inizio non è facile e le cadute si sprecano...



...ma dopo poco imparerete a fare acrobazie da urlo!



Anche le piste sono elaborate bene, difficile annoiarsi!



Ogni skater ha dei punteggi diversi.

to) alcuni obiettivi nei livelli per guadagnare videocassette e medaglie che, in numero sempre maggiore, servono a sbloccare gli scenari avanzati. Per esempio vi verrà chiesto di ottenere un certo punteggio coi trick, oppure di trovare le lettere che compongono la parola 'Skate', o ancora di interagire in un certo modo con particolari oggetti del livello. I dieci scenari in cui vi esibirete (naturalmente se ne sbloccano di segreti dopo essere giunti al decimo) riproducono zone comuni di alcune città americane: vi capiterà quindi di trovarvi in una scuola di Miami, in un centro commerciale di NY oppure per le strade di San Francisco.

Tutti gli elementi del livello, anche quelli meno consoni, possono essere utilizzati come ausilio per i trick: si scivola sulle ringhiere, si saltano i tavoli, si vola lungo le scale mobili... qualsiasi cosa diventa buona per dimostrare la propria abilità. La scelta di ambientare le arene in luoghi insoliti si è dunque rivelata azzeccata, inoltre le dimensioni degli ambienti aumentano man mano che si avanza nel gioco e ognuno ha qualche zona segreta difficile da raggiungere.

Anche gli skater selezionabili all'inizio del gioco sono dieci come i livelli, ma sono destinati a crescere di numero con il completamento del gioco. Gli atleti sono tutti reali: oltre a Tony Hawk si trovano Chad Gaska, Bob Burnquist, Geoff Rowley e tutti i migliori interpreti mondiali della tavola a rotelle. Scelto il personaggio si può selezionare la tavola, caratterizzata da quattro parametri, il tipo di attacchi e persino il colore delle ruote. Come da copione anche in questo caso le possibilità di scelta crescono con l'arrivo dei primi risultati positivi.

TIME BOMB

La colonna sonora di Tony Hawk's Pro Skater potrebbe tranquillamente essere venduta nei negozi di dischi tanti sono i gruppi

famosi coinvolti. Dead Kennedys, Suicidal Tendencies, Primus, The Vandals e altri ancora ci regalano un accompagnamento a cavallo tra punk, ska e hardcore che è di elevata qualità (alcune song sono davvero trascinanti) e assolutamente perfetto per il genere di gioco. Le animazioni degli skater sono state realizzate con la tecnica del motion capture che raramente ho visto dare risultati così buoni. I personaggi sullo schermo si muovono con grande fluidità anche giocando in due e in alcune circostanze, osservando il replay, sembra di assistere a un video di quelli che passano ogni tanto in tv (merito anche

della musica). Cadute ed evoluzioni assomigliano a quelle reali grazie anche al rivestimento delle texture sugli skater, che si comporta come una sorta di pelle addolcendo i movimenti e nascondendo le giunture tra i poligoni.

Ottimo anche il movimento della telecamera che vi segue in ogni situazione e non perde quasi mai l'inquadratura nonostante il dinamismo del gioco. L'unica nota negativa è la semplicità di alcuni ambienti che non contano un numero elevato di poligoni e mostrano oggetti un po' spigolosi a volte, ma sinceramente ci si fa poco caso tanto è il coinvolgimento di una partita a Tony Hawk.



Una delle suggestive visuali del gioco, è tutto molto bello!

IN DUE È ANCHE MEGLIO

Un punto di forza di Tony Hawk's Pro Skater sono le tre modalità multigiocatore che garantiscono un divertimento per lo

Il mio consiglio è di giocare più che potete a Tony Hawk's Pro Skater anche se la sola idea di mettere i piedi su uno skateboard vi fa venire la nausea. Fluida, adrenalinica, irrinunciabile in due: questo è uno dei titoli più divertenti, coinvolgenti e giocabili che mi è capitato tra le mani da molti mesi a questa parte, in grado di abbattere le gabbie mentali dei generi. Qualunque siano i vostri gusti fatevi una partita a Tony Hawk's Pro Skater.

VOTO 8

PRO

- ✓ Sistema di controllo ben bilanciato tra immediatezza e complessità
- ✓ Colonna sonora spettacolare
- ✓ Divertentissimo sia da soli che in due

CONTRO

- ✗ Qualche difettuccio grafico

meno raddoppiato e una longevità illimitata. Nel Trick Attack vi ritroverete a gareggiare nella stessa arena contro un amico tramite split screen verticale, con lo scopo di racimolare più punti di lui con le vostre evoluzioni. Simile la modalità Horse che impone un tempo limitatissimo e un solo concorrente per volta, una sfida al trick più bello. Ma l'apice dell'esaltazione si raggiunge con la modalità Graffiti, geniale nella sua semplicità. I due sfidanti giocano contemporaneamente e devono totalizzare più punti dell'avversario con ogni pedana, rampa e oggetto del livello. In questo modo marchiano con il proprio colore

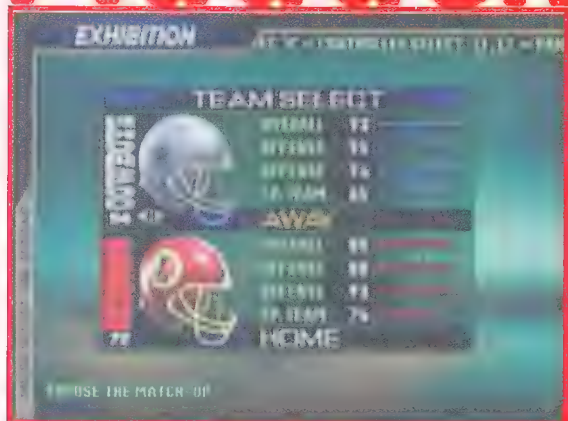
quell'ostacolo, che l'avversario può far suo solo utilizzandolo per una figura più complessa. Allo scadere del tempo chi ha colorato più ostacoli si porta a casa la vittoria. Provate a giocare una volta e non vi staccherete più per le successive tre ore, un vero concentrato di divertimento al cento per cento.

Andrea Loidice



Madden NFL 2000

Software House:	Electronics Arts
Sviluppatore:	EA Sports
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1 - 8



Oltre alle squadre di quest'anno si possono scegliere un buon numero di compagini storiche.

Senza indugi posso dire che Madden 2000 è il migliore titolo della longeva saga e uno dei giochi di football più interessanti (se non il più interessante) del panorama PlayStation.

La serie giochi sponsorizzata da John Madden è una di quelle che, nell'ambito delle console, ci accompagna da più anni con risultati a dire il vero altalenanti. Il prodotto di EA Sports offre una perizia simulativa e una tale quantità di opzioni, sia in termini di modalità e settaggi che di scelte in gioco, da spedir-

lo direttamente in testa alla mia personale classifica del genere per ora. Non basterebbe questa pagina per enumerare tutte le possibilità che vi si aprono in campo: fermare il tempo con un incompleto intenzionale, cambiare schema sulla linea di scrimmage per mandare in confusione la difesa, fingere lo snap per coglierla in fuorigioco... Senza contare tutto quello che si può fare con un ricevitore o un running back (finte, virate, rompere i placcaggi, etc.). Naturalmente la vastità di movimenti implica una curva di apprendimento abbastanza lunga per memorizzare al meglio la funzione dei tasti del pad in ogni occasione di gioco, considerato che le azioni durano pochi secondi e la reattività è fondamentale. Comunque i programmatori hanno pensato a tutto e si può prendere il controllo dei giocatori in campo quando si vuole lasciando svolgere alla cpu alcuni compiti. Le animazioni dei giocatori sono molto belle, ma nel complesso la grafica non si può consi-

derare all'altezza del resto del gioco in quanto limitata da un livello di dettaglio non eccelso e da texture a volte un po' grezze. L'aspetto sonoro invece è degno di menzione perché contribuisce a ricreare il clima di una vera partita con cori del pubblico, commenti in campo dei vari protagonisti, e telecronaca a due voci. Alle classiche modalità di gioco, inoltre, Madden 2000 affianca due opzioni davvero interessanti. Situation consiste nell'affrontare delle particolari situazioni di partita, riprese dagli scontri storici dell'NFL o create a piacere dal giocatore. Franchise invece simula la carriera di un allenatore per 30 anni, con il controllo sui contratti dei giocatori, il mercato e il draft (cioè la scelta dei giocatori universitari). Non poteva mancare in un'offerta così completa la presenza dell'editor di giocatori affiancato da quello di schermi, vera manna per gli esperti. Credo sia il massimo che si possa chiedere.

Andrea Loiudice

Se siete appassionati di football americano dovrete avere già capito che Madden 2000 è un acquisto obbligatorio (aspettando NFL Blitz e NFL Gameday che dovrebbero arrivare a giorni). A chi invece di questo magnifico sport non si intende molto consiglio di pensarci un po' su perché la bellezza di questo titolo sta proprio nel suo realismo che, per poter essere goduto al massimo, necessita di una certa 'cultura' di football.

VOTO 8

PRO

- ✓ Il miglior gioco di football americano disponibile sul mercato PAL al momento
- ✓ Modalità di gioco per tutti i gusti
- ✓ Effetti e telecronaca di alta qualità

CONTRO

- ✗ Graficamente solo discreto
- ✗ Complesso da padroneggiare



Al momento di lanciare ogni ricevitore disponibile viene contrassegnato da un tasto.



Il playbook è ben fornito ma si potrebbe rivelare di difficile comprensione per i novizi.



Recensioni

Monster Rancher 2

Avete mai desiderato crescere un mostro in casa vostra? Se la risposta è sì allora prendete un qualsiasi CD e mettetelo nella PSX!

Cosa significa questa frase? Calmi, ve lo spiego subito! Ma andiamo con ordine. MR2 è un gioco che si basa sul concept tipico del Tamagotchi: prendi un esserino, seguilo in ogni suo passo e osserva la sua crescita.

MR2 però spinge questo concetto oltre i suoi tascabili limiti, e aggiunge così una buona dose di divertimento a quello che invece sarebbe un concept troppo semplice per un



E'anche possibile collezionare le carte di tutti i mostri creati!

videogame.

All'inizio della partita dovrete scegliere un mostro da allenare e crescere, e lo farete in un modo abbastanza singolare. Il gioco vi chiederà infatti di inserire nella PlayStation un qualsiasi CD a vostra scelta, che sia esso musicale o di un altro gioco e ne ricaverà i valori per creare il vostro mostro! Veramente divertente!

■ Un ranch di mostri tutto per voi!

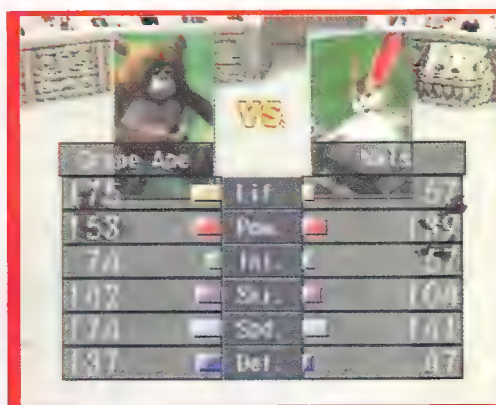
Come nel primo gioco, siete proprietari di un ranch e l'obiettivo sarà di allenare il vostro mostro e prepararlo per i tornei che si tengono periodicamente. Durante gli allenamenti potrete passare il tempo esplorando antiche rovine in cerca di tesori, ampliare il vostro ranch, costruire santuari, ricevere lettere dai vostri fan e molto altro.

Questo secondo capitolo mostra molte differenze rispetto al primo; adesso le scene degli allenamenti si avvalgono completamente di grafica 3D e mostrano esattamente

Software House:	Tecmo
Sviluppatore:	Tecmo
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	USA
Giocatori:	1 - 2



Molto bello il fondale della città!



Le stat dei contendenti poco prima dello scontro!

come il vostro mostro si sta allenando; inoltre il vostro "cucciolo" avrà anche varie statistiche che modificheranno i suoi comportamenti. I combattimenti sono indubbiamente più bilanciati e non sarà necessario battere ogni mostro che incontrate per vincere un torneo.

Visivamente siamo di fronte ad un generale miglioramento di tutta la grafica, in battaglia le animazioni dei mostri sono molto creative e il combattimento si svolge in maniera piuttosto fluida.

Anche il sonoro svolge bene il suo ruolo di accompagnamento. Ogni stagione infatti avrà il suo stile di musica: durante la primavera ascolterete una musica dai toni allegri mentre un motivo dai toni più pacati annuncerà il sopraggiungere dell'inverno; anche gli effetti sonori sono molto buoni e ben fatti ma certe volte ripetitivi.

Concludendo: Un must per gli adoratori del primo Monster Rancher, un titolo da tenere sott'occhio per tutti gli coloro in cerca di una ventata di novità.

Francesco Sansone

VOTO 7

PRO

- ✓ Divertente l'idea dei CD "crea mostri"
- ✓ Buona longevità
- ✓ Buona realizzazione a livello tecnico

CONTRO

- ✗ Grafica a volte un pò troppo statica
- ✗ Sonoro a volte noioso



Sled Storm

Dopo tavole da snowboard, skateboard e moto d'acqua è giunto il momento dei gatti delle nevi.

I giochi strutturati intorno alla necessità di guadagnare punti eseguendo dei trick fanno parte di un genere che soltanto da poco ha preso piede nel mercato di massa. Sinceramente però non mi aspettavo un gioco di motoslitte, ma Electronic Arts è sempre molto attenta ad anticipare i trend emergenti, e pare che negli Stati Uniti questo sia l'ultimo nato tra gli sport estremi.

Sviluppato dalla divisione canadese della software house, Sled Storm si è rivelato una piacevole sorpresa. A bordo di gatti delle nevi dovremo percorrere le piste presenti nel gioco con un occhio di riguardo ai salti disseminati lungo il percorso visto che si possono compiere decine di trick, fondamentali per avanzare nel gioco. Il sistema di controllo rivela qualche imprecisione al momento di inserire le sequenze di tasti direzionali (tenendo premuti contemporaneamente L2 e/o R2) per ese-

guire le figure in aria. Il controllo della motoslitte, invece, è buono e il solo limitarsi a correre la gara, senza impegnarsi nel saltare, è divertente.

EXTREME GAMES

I percorsi di Sled Storm sono 14, divisi in due categorie. All'inizio ne avremo solo 7, ma gli altri si sbloccano durante il gioco, così come i due perso-

naggi segreti che si aggiungono ai 6 di partenza. Nelle piste dell'Open Mountain lo scopo è arrivare primi e i punti dei trick si trasformano in soldi, necessari a migliorare diverse parti del nostro mezzo. Si va dalla carrozzeria leggera, ai cingoli, al motore di una cilindrata maggiore. Nella categoria Snocross, invece, l'importante sono i punti guadagnati con le figure e il premio consiste nei vari segreti del gioco.

Il motore grafico di Sled Storm è caratterizzato da un'elevata fluidità, tanto che permette di giocare decentemente in quattro contemporaneamente grazie a un quadruplo split screen. I vari modelli poligonali non brillano

Software House:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-4



I percorsi vantano una buona varietà e sezioni davvero divertenti.

certo per complessità e il pop-up, anche se camuffato da un'effetto di dissolvenza in lontananza, non è assente, però nel complesso l'aspetto visivo è discreto. Ottimo il design delle piste che offrono decine di bivi e zone segrete e sono tutte diverse e divertenti soprattutto nella categoria Open Mountain.

Dal punto di vista sonoro va citata quella che per il colosso americano sta diventando un'abitudine, cioè acquistare canzoni di personaggi famosi. In questo caso la scelta è caduta su una serie di artisti rock, tra cui il più famoso è certamente Rob Zombie, che ci accompagna già dall'introduzione. Un po' deludenti invece i campionamenti vocali dei personaggi che mancano di varietà.

Andrea Loidice



Pur non comprendendo fino in fondo gli sperticati elogi ottenuti da questo titolo in USA, concordo pienamente nel definire Sled Storm un bel gioco, sufficientemente vario e divertente per interessare una larga fetta di mercato anche qui in Europa.

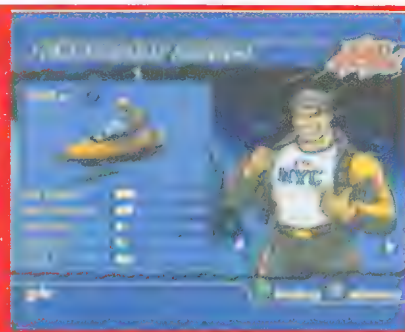
VOTO 7

PRO

- ✓ Ottimo design delle piste
- ✓ Divertente e giocabile anche in quattro
- ✓ Si possono modificare le motoslitte

CONTRO

- ✗ E' troppo facile fare punteggi molto alti
- ✗ Qualche problema con il sistema di controllo dei trick



Ogni personaggio è caratterizzato da una serie di parametri che si sentono in partita.



Il contatore in alto indica il punteggio ottenuto appena si torna coi pattini per terra.

Software House:	Sony
Sviluppatore:	FunCom
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1 - 4

Speed Freaks

Riusciranno finalmente i possessori di PlayStation a vedere un gioco all'altezza di Mario Kart 64?

Ecco il simpatico tentativo della Sony di creare un gioco che possa eguagliare Mario Kart 64 che, a quasi tre anni dalla sua uscita, rappresenta ancora l'insuperato termine di paragone nel genere dei giochi di guida arcade con personaggi super-deformed.

Già dall'introduzione Speed Freaks mostra il suo spirito umoristico, che in primo luogo si rispecchia nella caratterizzazione dei personaggi selezionabili. Questi, pur non possedendo il carisma di Mario & Co., si faranno subito apprezzare per i buffi comportamenti che li distinguono gli uni dagli altri. Scelto il

pilota che ci rappresenterà e la modalità di gioco, ci troveremo sparati a folle velocità su coloratissimi percorsi pieni di scorciatoie, ostacoli e tanti bonus da prendere al volo e usare a nostro vantaggio.

La grafica è eccellente grazie ad un efficiente motore che muove senza problemi piste complesse e circondate da un ambien-



Anche giocando in quattro il gioco resta molto fluido.

te vivo e attivo, il tutto arricchito da piacevoli effetti grafici come scie luminose, trasparenze e lens flare. Utilizzare la modalità per quattro giocatori (che vede uno split screen quadruplo in azione) non sminuisce la qualità e la fluidità di Speed Freaks, anzi ne esalta il divertimento grazie al multiplayer che invita a sfidare gli amici. Il sonoro, musicalmente gradevole, accompagna la guida con allegri ritmi e chiasosi effetti sonori, sottolineando alla perfezione lo stile da cartoon dell'intero gioco.

Al di là della insufficiente originalità del gioco Sony rispetto al citato Mario Kart, il difetto più evidente è relativo alla scarsa aderenza delle automobili sulla strada che tendono a sbandare facilmente, rendendo inizialmente difficile una guida "pulita". Può risultare utile perdere un po' di tempo con la modalità di allenamento per imparare a padroneggiare meglio le vetture.

Cinzia Ungaro



Vittoria! Ora avremo accesso a un campionato più difficile.



Una tranquilla pista di campagna: i fondali sono ben definiti e animati.

Molto frizzante, Speed Freaks è un gioco che sicuramente sarà in grado di vivacizzare pomeriggi e serate da soli o, meglio ancora, in compagnia dei propri amici grazie alla particolare cura con cui è stato realizzato. La mancata diversificazione delle prestazioni dei veicoli potrebbe a lungo andare affievolire l'interesse.

VOTO 7,5

PRO

- ✓ Ambientazioni vivaci e animate
- ✓ Eccellente motore grafico
- ✓ Buona modalità multiplayer

CONTRO

- ✗ Scarsa tenuta di strada delle vetture
- ✗ Poca originalità



L'introduzione è molto divertente e presenta uno stile grafico singolare e simpaticissimo.

G-Police 2: Weapons of Justice

Colonia di Callisto:

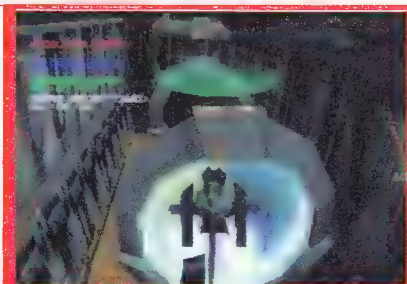
la guerra sembrava finita, ma la criminalità è organizzata, e la G-Police dovrà tornare in azione.

Software House:	Psygnosis
Sviluppatore:	The Wheelhans
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1

Sono già trascorse due settimane dall'abbattimento dell'incrociatore Nanosoft, ma solo apparentemente la pace è tornata nella provata colonia su Callisto. La Government Police sembra infatti dover affrontare un nuovo grave problema rappresentato dai Sindacati Criminali che, entrati in possesso di un pericoloso arsenale durante il conflitto, ora operano pressoché incontrollati. Il secondo capitolo della saga parte con queste premesse ripresentandoci il protagonista del primo episodio, Slater, membro della G-Police, che ha soddisfatto la propria sete di



Che dire, una navetta personalizzata in maniera davvero singolare!



Una delle missioni bonus: attraversate i cerchi luminosi nella giusta sequenza.

COLPIRE L'AMMASSO DI PIXEL A ORE 12!"

Con un numero così elevato di difetti e rari, modesti pregi a riequilibrare la situazione, G-Police 2 non può di certo essere visto come il degno erede del primo capitolo di questa saga potenzialmente affascinante. Tuttavia la notevole longevità data dai tre livelli di difficoltà selezionabili potrebbe farlo apprezzare sulle lunghissime distanze. Consigliato, ma senza troppa convinzione, agli appassionati dei cari, vecchi film alla "Blade Runner" e a pochissimi altri.

VOTO 6

PRO

- ✓ Molto longevo
- ✓ Mezzi e armi interessanti
- ✓ Interamente in italiano

CONTRO

- ✗ Grafica caotica e confusionaria
- ✗ Motore grafico insoddisfacente
- ✗ Due anni di sviluppo?

vendetta per l'uccisione della sorella ed è pronto a scontrarsi di nuovo con la criminalità.

Per quanto riguarda i mezzi, avremo a disposizione i futuristici mezzi della G-Police fra cui una veloce navetta armata di laser, oltre al ben noto Havoc, l'unico velivolo del primo capitolo. Cambiano i mezzi, ma i controlli rimangono gli stessi e mantengono uguali funzionalità e semplicità di utilizzo; l'unica novità è rappresentata dal comando per la "cabrata". Ogni mezzo dispone di due tipi di armi: il primario, senza limite di colpi ma vincolato al surriscaldamento dei cannoni e il secondario, rappresentato missili di differente potenza ed effetto disponibili solo in modeste quantità.

Ben organizzate le missioni da portare a termine, ciascuna articolata in numerosi obiettivi primari e secondari, a conclusione delle quali solo i migliori potranno accedere ad altrettante missioni bonus. Non occorre ottima memoria per districarsi fra palazzi e tunnel, basta solo predisposizione ad eseguire gli ordini impartiti di continuo, via radio, dalla centrale. Inoltre un piccolo tutorial spunta periodicamente per fornire importanti informazioni sui controlli dei veicoli.

Lo stesso schermo è dotato di uno speciale mirino rosso che indicherà sempre la direzione da seguire. Forse è proprio la semplificazione del gioco, dovuta ai continui interventi guida, a inibire la fantasia del giocatore, al quale non è lasciato neanche il più piccolo spazio.

Dal contesto più o meno positivo si distacca l'aspetto grafico, molto più caotico e di pessima qualità rispetto al precedente G-Police. Ci si troverà spesso a tentare di abbattere un ammasso di pixel giallognoli che assumerà l'aspetto di una brutta navetta nemica solo a distanze ravvicinatissime.

Un discorso analogo riguarda l'orizzonte che, per quanto leggermente più lontano rispetto a quello del primo capitolo, è uno dei maggiori responsabili della perdita di giocabilità di G-Police 2. Il terribile effetto wireframe lascia che le texture degli oggetti divengano visibili, rivelando la presenza di un ostacolo troppo tardi, tanto che a volte è impossibile evitare di schiantarsi contro. Ma i programmatori devono aver pensato anche a questo e così, dopo un impatto, sia l'edificio che la nostra navicella non avranno neanche il più piccolo graffio. Infine tre funzionali tipi di inquadratura permetteranno di gustare al meglio ogni singolo scontro. Gli ultimi due appunti sono rivolti ai dialoghi, in italiano e sottotitolati, il cui doppiaggio ricorda la stessa enfasi di un annunciatore del telegiornale e alla splendida opzione "Database" (probabilmente la migliore dell'intero gioco) nella quale man mano compariranno tutti i filmati, le musiche, le missioni bonus e le illustrazioni dei mezzi incontrati fino a quel momento.

Grazia Ungaro



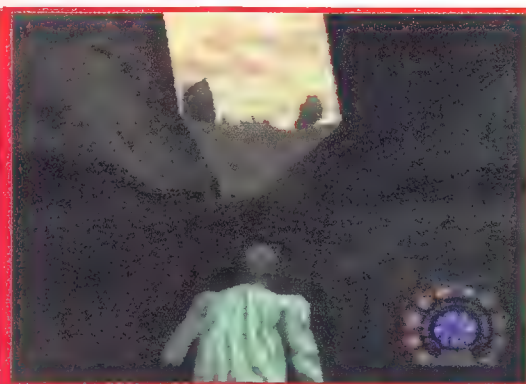
Software House:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1

Shadowman

"Hey baby, take a walk on the Dead Side"

Per sapere cosa dovrebbe essere Shadowman vi invito a leggere la recensione della versione Nintendo 64 pubblicata in questo stesso numero perché purtroppo il porting su PlayStation non è stato esattamente indolore.

L'affascinante grafica vista sul 64 bit nipponico viene qui stravolta e sommersa da una immensa mole di difetti grafici. Splendidi effetti di luce e cupe atmosfere sono ancora presenti ma basta premere la levetta analogica per accorgersi come questa conversione sia stata partorita nelle pause pranzo. Un frame rate stimabile intorno ai 15 fps mostra texture sgranate e avulse da qualsiasi legge prospettica; il clipping è totalmente assente ma poligoni per nulla solidi prestano il fianco a problemi di collisione e a ilari scenette nelle quali i cani passano attraverso i muri e il nostro claudicante personaggio si trova bloc-



Shadowman in versione PSX manca di un regolatore di luminosità pertanto tutto il gioco risulta scurissimo. A volte la situazione è quasi intollerabile.

cato tra gli stipiti delle porte. I controlli, non eccelsi nella versione Nintendo, diventano un vero incubo, a causa anche della maggior

velocità di gioco, rendendo il più semplice dei salti un terno al lotto.

Gli ampi spazi poco si adattano alla ristretta RAM di PSX che in alcuni frangenti si vede costretta a eliminare temporaneamente dalla memoria le azioni meno utilizzate portando alla ridicola situazione di dover caricare quando si preme il tasto per sparare o quello per accucciarsi. Una nota positiva la si trova nei dialoghi perfettamente doppiati in italiano laddove la versione per N64 presentava sottotitoli ma purtroppo è ben poca cosa per un titolo che prometteva molto di più.

Marco Barbero

Si ringrazia Multimedia Point - Alba per aver fornito il CD

E' triste ammetterlo ma i problemi tecnici di Shadowman uccidono questa versione PlayStation. Riuscendo a soprassedere alla deturpazione estetica compiuta da Acclaim ritroverete una parte delle sensazioni presenti nella buona versione per N64. Il gioco è lì da qualche parte ma il consiglio è quello di rivolgersi al superiore, anche se non privo di difetti, Soul Reaver.

VOTO 5,5

PRO

- ✓ Longevità assicurata
- ✓ Dialoghi doppiati perfettamente in italiano

CONTRO

- ✗ Pessimo frame rate
- ✗ Sonoro salterino che occasionalmente si ammutolisce



Una chicca, quella macchia nera sulla sinistra è un cane che miracolosamente sta passando attraverso una porta chiusa.

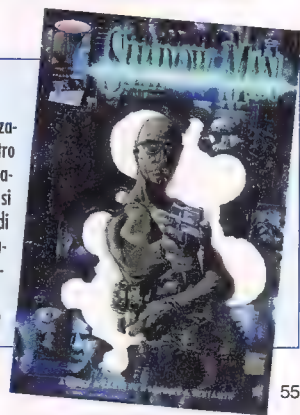


I portali possono essere aperti solo dopo aver raccolto un numero sufficiente di anime prave.

UN PARTY PER SHADOWMAN

Halifax, distributore italiano per Acclaim, ha avuto la magnifica idea di organizzare un piccolo party a cui sono state invitate le maggiori testate del settore. L'incontro ha inoltre sancito l'accordo stipulato tra Halifax stessa e Diesel, uno dei marchi italiani più apprezzati all'estero. Nel Diesel Store a due passi da Piazza Duomo a Milano si è potuto assistere a filmati del videogame di Shadowman e all'inattesa apparizione di un modello abbigliato come l'eroe del gioco che ha dato vita a un breve show. La serata si è conclusa in un locale nella zona di Brera dove a tutti gli invitati è stata offerta la cena. Un'iniziativa piacevole e quanto meno degna di menzione.

Andrea Laiudice





Re-Volt

Le macchinine radiocomandate hanno preso vita e si sfidano in gare di velocità?

Ma per favore....

Re-Volt ha del potenziale, o almeno lo avrebbe se fosse stato programmato in maniera decente, purtroppo il lavoro è stato affidato a un team che definire scarso sarebbe lusinghiero, che ha trasformato la buona versione PC in un prodotto mediocre.

Le premesse sono buone, la quantità di opzioni stipata nella schermata principale è rassicurante. Oltre alla gara singola e a 4 campionati di difficoltà crescente è presente una modalità multigiocatore nella quale ci si può sfidare sia lungo i normali circuiti sia in una versione di "Ce l'hai" al contrario; in quest'ultimo caso si deve cercare una bandiera la quale una volta raccolta, attiva un conto alla

Avrebbe potuto essere un gioco divertente ma nella sua versione PlayStation Re-Volt non riesce a intrattenere per più di qualche partita. La causa principale è la realizzazione tecnica, nei circuiti più scuri è davvero difficile imboccare la strada giusta e lo scarso frame rate non aiuta di certo a elevare l'esperienza. Un'occasione sprecata.

VOTO 5

PRO

- ✓ Buon modello fisico
- ✓ Gran numero di opzioni
- ✓ Musiche orecchiabili

CONTRO

- ✗ Fluidità inesistente
- ✗ Effetti sonori mediocri



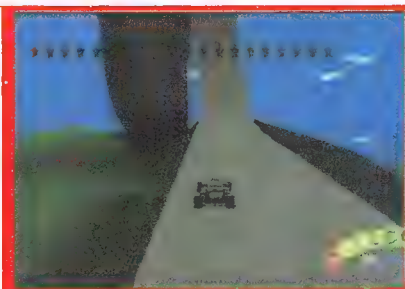
Uno dei due deve aver sbagliato strada.

rovescia di 2 minuti, lo scopo è quello di tenere il vessillo per il tempo indicato senza farselo rubare dall'avversario. Abbastanza divertente anche se, potendosi cimentare solo 2 giocatori, le grandi arene risultano un po' disperse. Sempre nella schermata iniziale è possibile accedere a uno stunt mode dove destreggiarsi tra vertiginosi salti e spettacolari giri della morte per raccogliere le 20 stelle situate nei posti più impensati. Sicuramente uno dei momenti migliori di Re-Volt per PSX.. Dulcis in fundo esiste un completo editor di percorsi nel quale sfogare il proprio estro creativo. Fin qui tutto bene.

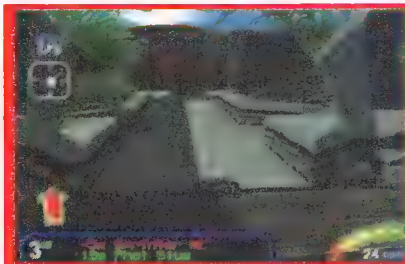
Una volta scelta l'auto radiocomandata tra le 28 disponibili si è pronti per poter calcare uno dei 14 circuiti a disposizione. Meglio dire che il giocatore è pronto, perché la console ha evidentemente qualche faccenda domestica da sbrigare visti gli estenuanti tempi di



I modelli delle auto radiocomandate sono complessi e discretamente animati.



Reminiscenze di Hard Drivin' nella Stunt Arena.



I circuiti all'aperto, come il giardino botanico nella foto, permettono una migliore visibilità.

caricamento, in media sui 40 secondi, capaci di provare anche la pazienza di un santo. Dopo la pausa caffè l'orrore si mostrerà allo sfortunato utente: colori slavati, texture a bassissima risoluzione, clipping criminale, disgiunzione tra i poligoni, un esempio da tramandare ai posteri su come non programmare. La velocità è insulsa, nei lunghi rettilinei ci si può quasi addormentare e le cose migliorano solo quando si vince un'auto più potente. Tutti elementi che oscurano ciò che di buono c'è in Re-Volt; infatti, nonostante siano presenti razzi e altre amenità da sparare all'indirizzo dei concorrenti, il modello fisico creato per le automobili è realistico e credibile e le ambientazioni, per quanto mal realizzate, risultano coinvolgenti grazie al punto di vista che dona un nuovo significato anche al più piccolo oggetto, trasformando in paraboliche gli scarichi dell'acqua e in trampolini le casse dei supermercati.

Marco Barbero

Si ringrazia Multimedia Point - Alba per aver fornito il CD



Software House:	Infogrames
Sviluppatore:	Rage
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-8

Uefa Striker

Inizia l'invasione calcistica sulle nostre console. Riusciranno finalmente i possessori di PlayStation a vedere un gioco all'altezza di Mario Kart 64?

Altro giro, altro regalo. E altro gioco di calcio. Dopo l'uscita di Winning Eleven 4, recensito proprio su questo numero di Check Point, ogni software house che si rispetti cercherà di sottrarre alla simulazione di Konami la palma di miglior titolo calcistico. Il primo sfidante è proprio questo Uefa, titolo sviluppato da Rage e che porta il vessillo della francese Infogrames.

Non appena accesa la nostra fida Psx verremo portati nella schermata principale attraverso un filmato di ottima fattura, nel quale assisteremo, all'interno di uno stadio digitalizzato, a una serie di famosi gol siglati in entusiasmanti partite di coppa Uefa. Tanto

per fare un esempio, le reti di Zamorano e Zanetti in finale 2 anni fa, durante Inter-Lazio.

AD ALLENARSI, DI CORSA!

Una volta giunti nella schermata principale, potremo scegliere tra le canoniche opzioni delle simulazioni calcistiche, tra cui torneo (successivamente potremo scegliere tra vari tipi di competizione) e allenamento, probabilmente la parte più innovativa del gioco. In seguito potremo decidere tra tiri, passaggi, punizioni, rigori, difesa e un'opzione segreta. Qualunque sia la strada intrapresa, ci troveremo sul campo cercando di superare una serie di "manches" sempre più difficili. Se riusciremo nell'intento, superando tutte le prove, potremo sbloccare delle speciali opzioni, tra cui nuovi tornei. Una parentesi importante: i nomi dei calciatori sono reali e aggiornati a quest'anno. Vedremo, per esempio, Vieri nell'Inter e Zambrotta nella Juventus. Quello che più mi sorprende è che, se i nomi dei giocatori sono reali, quelli delle squadre sono inventati di sana pianta. Al posto di Juventus



Passa il pallone! OUCH!



Il Paris Saint Germain scatta in contropiede!

troveremo "strisce di Torino" e così via. Fortunatamente, i ragazzi di Rage hanno messo un comodissimo editor dei nomi.

TUTTI IN CAMPO...

L'impressione che ho avuto durante la prima partita è stata quella di un fortissimo déjà-vu. L'engine grafico è molto simile a quello di Fifa, e perfino lo stile di gioco dei due titoli si assomiglia molto.

Le animazioni sono molto realistiche, e lo scrolling risulta fluidissimo. Il difetto strutturale maggiore del gioco consiste nell'esecuzione delle scivolate. Se entrerete in tackle su un giocatore avversario infatti vedrete la sfera schizzare lontanissimo ad alta velocità, sfidando ogni legge della fisica. L'intelligenza artificiale, invece, è stata calibrata abbastanza bene. I portieri si comportano realisticamente tra i pali ma lasciano a desiderare quando escono dalla porta. Per finire, come ultimo pregio, ma non per importanza, il fatto che potrete giocare fino a 8 simultaneamente.

Globalmente il lavoro di Rage risulta sufficiente, dalla sua parte si schierano un buon numero di pregi, ma, contemporaneamente, anche molti difetti. Il primo su tutti, purtroppo per Infogrames, si chiama Winning Eleven 4.

Brando Astrua

VOTO 6

PRO

- ✓ Fino a 8 giocatori
- ✓ Divertente opzione di training
- ✓ Buona intelligenza artificiale

CONTRO

- ✗ Scivolare completamente sballate
- ✗ Esiste Winning Eleven 4



Solo davanti al portiere. Tiro e...



Chocobo Racing

I simpatici Chocobo tornano alla carica in un racing game che percorre i binari costruiti dal mitico Mario Kart per Nintendo 64.

Squaresoft vs Nintendo: chi vincerà?

Software House:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	PlayStation
Versione:	USA
Numero Giocatori:	1-2



Ecco i personaggi che prenderanno parte alla corsa. Sembrano tutti piuttosto coriacei...



Lo Story Mode in tutto il suo splendore.

Dopo qualche breve apparizione nei vari Final Fantasy, i Chocobo hanno cominciato a guadagnare popolarità tra i videogiocatori di tutto il mondo, tanto da indurre Squaresoft a realizzare una serie di titoli che vedono come protagonista il simpatico pennuto giallo, che tanto ricorda un incrocio tra uno struzzo e un canarino. Ecco quindi Chocobo Racing, un racing game sullo stile di Mario Kart, con personaggi estremamente buffi alla guida di veicoli quali pattini a rotelle, tricicli e tappeti volanti.

Tirando le somme Chocobo Racing è un titolo sicuramente sufficiente, ma non in grado di competere con mostri sacri quali Mario Kart e Diddy Kong Racing. Nonostante l'azzeccata struttura di gioco e la presenza di numerose modalità, il titolo Square non riesce a colpire nel segno e soffre anche la concorrenza di Speed Freaks. Se poi ci si mette una realizzazione tecnica approssimativa, possiamo capire come la più famosa software house giapponese sia riuscita nel suo intento solo a metà. Sarà per la prossima volta...

KWEH! KWEH!

Un breve ma intenso filmato introduttivo (peraltro di ottima fattura) ci introduce nel mondo di Chocobo Racing, e più precisamente nella schermata delle modalità di gioco. Oltre ai classici Grand Prix, Time Attack e VS Mode, sono presenti il Relay Mode e lo Story Mode. Il Relay Mode consiste in una specie di staffetta in cui dovremo scegliere 3 personaggi. Una volta in pista, i personaggi dovranno darsi il cambio dopo un determinato numero di giri, contribuendo così alla vittoria finale del proprio team.

Nello Story Mode saremo alle prese con una specie di "Racing RPG", nel quale sezioni arcade si alterneranno a sezioni narrative. Nella modalità Grand Prix dovremo scegliere il nostro alter ego tra una rosa di otto personaggi selezionabili e assegnare successivamente un'abilità al personaggio scelto. A questo punto ci troveremo all'interno di un menu nel quale potremo prendere visione degli otto circuiti a disposizione del giocatore e scegliere i

quattro che più ci aggradano. La corsa prevede la presenza di power up quali palle di fuoco o fulmini che piovono dal cielo, che possono essere utilizzati per ribaltare le sorti della gara. La giocabilità si attesta su livelli elevati, anche se la relativa facilità potrebbe annoiare i giocatori alla ricerca di sfide ai limiti dell'impossibile. Nella modalità a due giocatori le cose cambiano radicalmente e le gare si combattono fino all'ultima curva. Ottime le musiche e gli effetti sonori (particolarmente azzeccato il rumore dei pattini del Chocobo, che emula il rombo di una Harley Davidson). Graficamente ci troviamo di fronte a un titolo un po' povero, con sprite troppo piccoli e scarsamente animati che si muovono su fondali abbastanza dettagliati. Inoltre spesso gli elementi di contorno appaiono quasi dal nulla creando un effetto piuttosto fastidioso. Infine gli oggetti e i power up risultano piuttosto sgranati, soprattutto quando ci si avvicina per raccogliergli.

Alberto Ziello

Voto 6,5

PRO

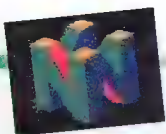
- ✓ Numero elevato di modalità
- ✓ Ottimo filmato introduttivo
- ✓ Accompagnamento sonoro azzeccato

CONTRO

- ✗ Graficamente inferiore ad altre produzioni del genere
- ✗ Esistono Mario Kart e Diddy Kong Racing



Come vedete potrete anche gustarvi un filmato di Chocobo's Dungeon 2



Re-Volt

Software House:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-4

Altro giro, altro regalo. Tornano le automobili radiocomandate di Acclaim.

Dopo la versione PlayStation, recensita su questo stesso numero e alla quale si rimanda il lettore per maggiori informazioni sulla struttura di gioco, è giunto il triste momento di testare quella per Nintendo 64.

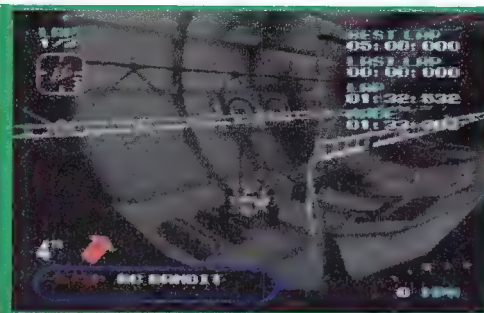
Anche in questa incarnazione le buone qualità di Re-Volt vengono ingabbiate e anni-

chilite da una programmazione superficiale e lacunosa.

PSX VS N64

Graficamente la versione Nintendo è superiore a quella Sony; le texture sono più definite, le auto non traballano come affette da morbo di Parkinson, gli effetti speciali sono più numerosi e meglio realizzati e il fogging è meno opprimente (pur non riuscendo a celare in toto il pop up).

Basta impugnare il pad, però, per accorgersi che Re-Volt su PlayStation, pur essendo inferiore sotto tutti i punti di vista, ha dalla sua il fattore più importante, la giocabilità. Mentre nel passaggio da PC a PSX la velocità è calata parecchio lo stesso non è successo nella conversione su cartuccia; purtroppo però la mancanza di un motore poligonale capace di assicurare una fluidità sufficiente trasforma un vantaggio in un ulteriore disincentivo all'acquisto. In alcuni circuiti come il museo, il frame rate è così basso che è quasi impossibile riuscire a seguire il tracciato e a questo si aggiunge la confusione visiva che i troppi elementi di contorno creano nel giocatore.



Sembra l'interno della MIR ma in realtà è un'altra ala del museo.



Più che una gara un'allegria scampagnata. Uno è ultimo e l'altro penultimo.

L'ipersensibilità nei controlli è un'altra piaga che, oltre a causare frequenti testacoda, non permette di allinearsi adeguatamente per raccogliere bonus e affrontare salti rendendo la Stunt Arena difficile da portare a termine.

L'assenza di tempi di caricamento è un motivo di gioia dopo le estenuanti attese subite su PSX, gli effetti sonori sono di qualità superiore e il multiplayer in 4 è più coinvolgente anche se la nebbia si infittisce e il frame rate subisce un drastico taglio. Suscita invece perplessità l'utilizzo dell'espansione di memoria; una volta scelta la media risoluzione (la 640X480 non è prevista) lo schermo inizia a traballare, i fotogrammi al secondo diminuiscono ma la cosmesi resta pressoché inalterata. Un'opzione inutile.

Marco Barbero

Si ringrazia Multimedia Point - Alba per aver fornito la cartuccia

Voto 4,5

PRO

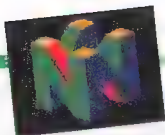
- Buona quantità di opzioni
- La grafica da ferma non è male...

CONTRO

- ...è quando inizia a muoversi che sorgono i problemi
- Poco giocabile



Le differenze di prestazioni tra le auto non sono fittizie ma facilmente percepibili.



Software House:	Ubisoft
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1

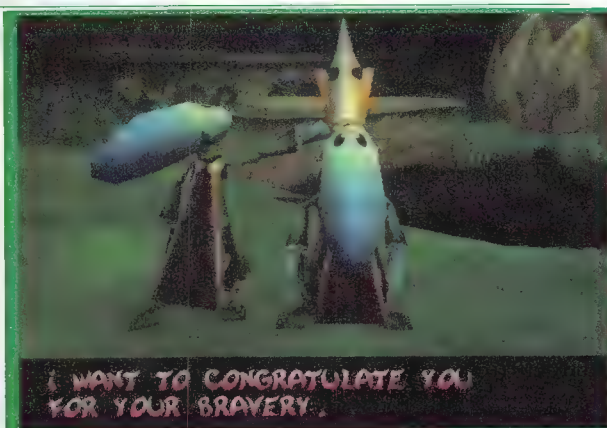
Rayman 2

The Great Escape

È giunta l'ora di far posto sul gradino più alto del podio,
Rayman è qui!

I platform game non esiste più. Il classico gioco in cui allegramente si saltava da una piattaforma all'altra, raccogliendo bonus e mitigando gli animi di nemici troppo inclini alla violenza, è gemma rara di questi tempi. Analizzando la situazione attuale si nota una certa diversificazione, un approccio, che potremmo definire "globale", che ha portato all'evoluzione del genere ora non più settoriale ma ecumenico grazie alla capacità di abbracciare ogni tipologia di gioco, dallo sparatutto al racing game. Action Adventure le chiamano oggi.

Prendiamo il top della categoria, Banjo-Kazooie, l'elemento platform è predominante, ma non è certo questo che ci si aspettava quando si pensava all'evoluzione in 3D del platform. E' stato Miyamoto a tracciare il sen-



Ecco i demenziali Teens. Non avendo ancora deciso chi sia il re si rubano vicendevolmente la corona per conquistare il diritto di parlare a nome del popolo.

tiero creando un titolo, Mario 64, che sfruttava la terza dimensione per dare libertà al gio-

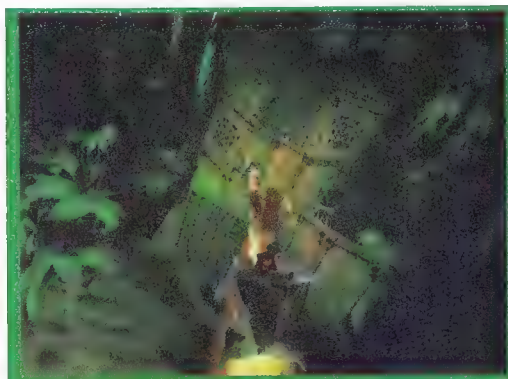
'80 rispetto a quelli "prepotentemente imposti" da Nintendo a metà di questo decennio.

catore portando di fatto i giochi di piattaforme più vicini alle avventure, con momenti dedicati alla ricerca di oggetti ed enigmi da risolvere, il tutto all'interno di vaste zone da esplorare. Niente più punto di partenza e punto di arrivo.

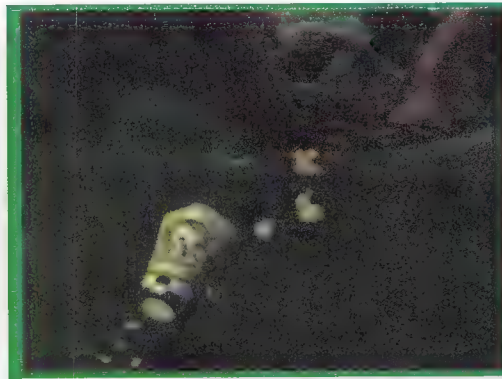
In questo senso Rayman 2 è un ritorno alle origini; ciò non significa monotonia, semplicemente la struttura è più vicina ai canoni degli anni Niente mondi quindi, ma livelli più lineari, costellati però da minigiochi e quant'altro serva per rendere l'esperienza varia e coinvolgente.

CARTONI ANIMATI

La trama di The Great Escape non è una testimonianza del genio umano. Alcuni pirati spaziali stanno rapendo tutti gli animali del mondo e sarà compito di Rayman trovare le 4 maschere capa-



Uno dei momenti più belli del gioco, il volo all'interno della nave dei pirati.



Questo razzo ha il fiato corto, riuscendo a stancarlo lo si potrà cavalcare.



Tutto i dialoghi sono tradotti in perfetto italiano

ci di risvegliare lo spirito in grado di ridargli i poteri persi durante la cattura da parte dei nemici.

Ogni avanzamento nella storia viene raccontato tramite intermezzi che sfruttano il motore grafico principale ed è in questi casi che si può apprezzare la cura spesa nella caratterizzazione dei personaggi: le espressioni facciali, le voci, la comicità delle movenze, ogni dettaglio è stato preso in considerazione per rendere anche la più insignificante comparsa viva e capace di trasmettere emozioni.

Rayman 2 è una vittoria dello stile sulla forza bruta, sbeffeggia tutti quei prodotti che mostrano i muscoli sfornando dosi industriali di poligoni senza sapere dar loro un tocco artistico. Il motore che sta alla base dell'ultimo nato Ubisoft è di serie A (fluidi ed esente da pop up), ma non è solo grazie a esso che la grafica affascina: è l'uso delle ombre e dei colori. Sono gli stretti cunicoli che sfociano in



Nessuna sederata in questo gioco, il nostro eroe può sparare grazie al suo pugno magico.

ampi spazi; è l'effetto speciale utilizzato al momento giusto e non fine a se stesso; è l'implementazione della telecamera virtuale che riesce nel difficile compito di risultare funzionale e spettacolare allo stesso tempo mostrando drammatiche inquadrature senza mai costituire un ostacolo per il giocatore.

Di simile caratura sono le musiche, composte con uno stile che privilegia l'atmosfera adattandosi allo svolgersi degli eventi rispetto

a quello allegro e scanzonato tipico di Rare e Nintendo.

Il parlato merita un cenno particolare: i programmatori francesi hanno sviluppato l'idea presente in Banjo-Kazooie (dove i personaggi si esprimevano tramite buffi quanto noiosi suoni) utilizzando campionamenti che rendono realistica la parlata di Rayman anche se in verità egli non proferisce nulla di intelligibile. Una perla.

AZIONE

È ormai abitudine consolidata quella d'inserire un tutorial integrato nel gioco e Rayman 2 non fa eccezione. Ogni volta che il giocatore si accinge a utilizzare una nuova abilità un sorridente insetto volante giunge per fornire spiegazioni in merito. In tal modo la progressione all'interno dei livelli risulta più fluida, gra-



Una delle numerose scene di intermezzo.

zie anche a una difficoltà non eccessiva e a un sistema di controllo preciso che si adatta perfettamente alle molteplici situazioni. Si passa dai classici salti da una piattaforma a un'altra a corse contro il tempo, da funamboliche gesta a bordo di razzi e sci d'acqua a scalate di scoscese pareti, senza dimenticare i bonus game nei quali si gareggia pigiando furiosamente sui tasti in maniera non dissimile da Track n' Field. Non c'è modo di annoiarsi in Rayman 2, merito anche del bilanciamento nel ritmo di gioco: ci si trova a trasportare cautamente un barile di polvere da sparo, indispensabile per sbriciolare una porta, e il momento dopo si è inseguiti da un mostro (con tanto di visuale dall'interno della sua bocca) lungo uno scivoloso cunicolo, concludendo il tutto con qualche gustosa scena dal taglio cinematografico.

Banjo-Kazooie defenestrato quindi? Sì e no.

Tecnicamente la superiorità del titolo Ubisoft è fuori discussione, la grafica è molto nitida e per la prima volta non è presente la sfocatura, effetto collaterale di filtering e anti aliasing, che affligge la produzione per N64. Artisticamente Rayman 2 è qualche gradino, se non un intero pianerottolo, sopra la concorrenza grazie ad animazioni credibili, personaggi capaci di "bucare lo schermo" e un sapiente uso dei colori.

Classe, Rayman 2 ha tanta classe. E' un gioco che merita di essere giocato da chiunque. La giocabilità, così come la longevità, è elevatissima. Tecnicamente è il top e con l'espansione di memoria si può godere dell'alta risoluzione senza peraltro avere cali nel frame rate. Dovendo muovere un appunto ci si può lamentare della scarsità di nemici che crea un certo senso di solitudine ma gli ostacoli naturali superiscono brillantemente a questa mancanza.

Il miglior action adventure insieme a Banjo-Kazooie. Non è poco.

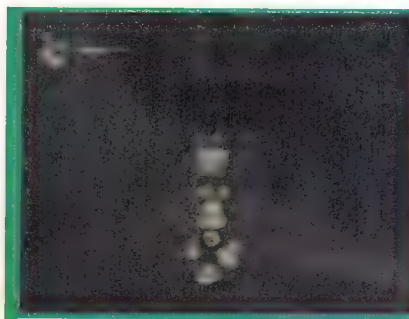
VOTO 9

PRO

- Divertentissimo e molto vario
- La miglior grafica vista su Nintendo 64

CONTRO

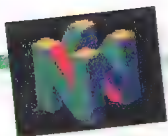
- ✗ Carenza di nemici
- ✗ Necessità del memory pack per i salvataggi



Non ha braccia, non ha gambe. E' proprio lui, Rayman!

Per ciò che concerne il gioco vero e proprio è difficile fare paralleli. Come evidenziato in apertura i due titoli hanno una personalità differente, Rare ammalia il giocatore grazie alla libertà offerta e alle ingegnose situazioni mentre Ubisoft narra una fiaba ponendo l'accento sui personaggi e su spettacolari scene d'azione. Nessuno sconvolgimento al vertice, ma un raro caso nel quale a vincere non è uno solo.

Marco Barbero



Mario Golf

Software House:	Nintendo
Sviluppatore:	Camelot
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1-4

L'idraulico più famoso del mondo torna sul nostro N64.

E ancora una volta è un successo.

Sin dai tempi del Super Nes, alle macchine targate Nintendo è sempre stata affibbiata una colpa: quella di produrre titoli dall'ambientazione infantile. Molto spesso è stata usata la scusante del "mondo bambinesco" per non dover ammettere che alcuni giochi della Nintendo erano veri e propri capolavori. E' successo con Mario Kart, con Banjo-Kazooie e, cari possessori di N64 statene certi, succederà con Mario Golf.

Lasciamo perdere le inutili diatribe come "mia console vs tua console" e accingiamoci a commentare la più recente ricomparsa di Mario sul N64. Il baffuto idraulico e compagnia bella, dopo aver fatto a gara con i kart e dopo essersi affrontati in duri combattimenti in Smash Brothers, hanno deciso di passare le proprie giornate con uno sport tanto affascinante quanto tranquillo: il golf. E il risultato è pienamente soddisfacente.

■ Camelot? E' il gioco di Re Artù?

Prima di analizzare il gioco vero e proprio, però, apriamo la seconda parentesi di questo articolo per analizzare questa volta, il team di sviluppo, cioè Camelot. Molto probabilmente il loro nome non dirà nulla alla maggior parte di voi, ma se credete che Nintendo abbia affidato un progetto così importante a un team sconosciuto e pieno di incognite, vi sbagliate di grosso. Camelot, infatti, è il gruppo sviluppatore di quel capolavoro per PlayStation conosciuto in Italia come Everybody's Golf, di cui è

appena uscito il seguito in versione giapponese. Per i pochi che ancora ignorano di cosa sto parlando, dovete sapere che Everybody's Golf è stato una delle più grandi sorprese della scorsa stagione videoludica. Anche se non poteva vantare delle licenze ufficiali e presentava simpatici personaggi super-deformed, "Hot Shots Golf" (questo è il titolo della versione americana) riuscì a imporsi in tutti i continenti grazie alla semplicità del gioco e al puro divertimento che era capace di offrire. Lo scopo di Camelot è quello di ripetere su N64 il successo ottenuto dal best-seller per Psx, riproponendo la stessa formula. Grafica simpatica, meccanica di gioco semplice e intuitiva, possibilità di multi-player e divertimento ai massimi livelli. Se a tutti questi fattori aggiungiamo 18 personaggi selezionabili (in gran parte appartenenti al mondo di Mario, come lo stesso idraulico, Baby Mario, Peach, Donkey Kong e Yoshi, per fare alcuni esempi), numerose modalità di gioco, un



E' possibile anche sfidarsi su qualche percorso di minigolf.

comodissimo tutorial e un mondo totalmente 3D, possiamo dire, senza paura di essere smentiti, che siamo davanti a un nuovo capolavoro.

Ma andiamo con ordine, cominciando dall'ottimo multi-player. Il numero massimo di giocatori è 4, e potrete utilizzare anche un solo pad. Le modalità di gioco in multi giocatore sono 5: Skinks Match, Mini Golf, Club Slots, Stroke Play e Match Play. Tra questi il



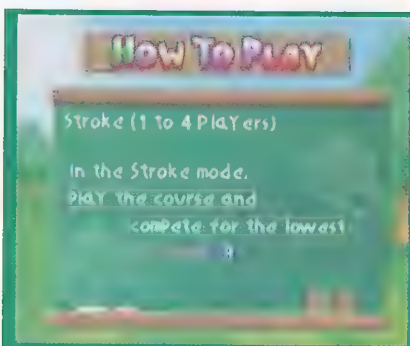
Come potete vedere all'inizio la scacchiera dei personaggi è semi vuota. Qualche sforzo e si riempirà.



Sonny è incastrato in un bunker. Il reticolo indica l'area in cui può cadere la pallina.



Alla fine di ogni buca i personaggi si lasciano andare in scenette di esultanza a delusione a seconda del risultato ottenuto.



Il tutorial spiega chiaramente le regole di ogni modalità di gioco.

più innovativo è il Club Slots: il campionato di mazze che potrete usare vi sarà assegnato casualmente dalla cpu, e dovrete sbrigarvela alla meno peggio con gli esigui mezzi a disposizione.

All'inizio avrete accesso solo a un'esigua parte del gioco, potrete scegliere, per esempio, tra soli 4 personaggi. Per sbloccare tutte le opzioni segrete, infatti, dovrete sbizzarrirvi nelle 6 modalità che affronterete in single-



Prima di ogni tiro si può spostare la telecamera per ottenere la migliore vista della situazione.

player, cioè Tournament, Get Character, Ring Shot, Speed Golf, Mini Golf e Stroke Play. Molto originale è la modalità Get Character in cui sfiderete un personaggio nascosto, che, se verrà battuto, diventerà utilizzabile. Nella Ring Shot invece dovremo cercare di mandare la palla dentro alcuni anelli posti a mezz'aria sopra la pista. La direzione del vento ci verrà indicata, nell'angolo in alto a destra dello schermo, dal fantasma Boo che sarà rivolto verso il punto cardinale nella cui direzione soffierà l'agente atmosferico.

Per capire con che forza sta soffiando il vento ci basterà schiacciare "Z". Così facendo assisteremo a una simpatica animazione in cui vedremo il nostro personaggio strappare un ciuffo d'erba dal terreno e lasciarlo successivamente cadere, per vedere da che parte venterà.



Ecco la modalità Ring Shot con l'anello dove deve passare la pallina.

■ Calcando i verdi prati

Pensate di non riuscire a superare neanche una delle prove sopra elencate? Niente paura, perché Mamma Nintendo ha pensato anche a voi. In MG, infatti, troverete uno splendido tutorial che, grazie anche alla semplicità dell'engine 3D, vi farà diventare ottimi giocatori in poco tempo.

La meccanica di gioco è quella "classica". Su una linea orizzontale, posta nella parte inferiore dello schermo, avremo due tacche fisse, una che segnala la massima potenza, l'altra il punto colpito nella pallina. Su questa linea si muoverà ad alta velocità una terza tacca, e, con un doppio click, dovremo cercare di fare il colpo migliore, in base alla distanza dalla buca. Ovviamente, se faremo fermare la terza tacca sopra le prime due, avremo un tiro senza effetto e a massima potenza. Un meccanismo abbastanza difficile da spiegare, ma incredibilmente intuitivo.

Graficamente parlando, ancora una

Mario Golf si candida come miglior simulazione golfistica mai vista su console: è un prodotto estremamente divertente e praticamente eterno in multi-player. Le numerose modalità di gioco anche in singolo gli permettono di assestarsi stabilmente nella top-ten dei giochi per N64.

Voto 8,5

PRO

- ✓ Tantissime modalità di gioco
- ✓ Adatto sia ai bambini che agli adulti
- ✓ Divertente e longevo

CONTRO

- ✗ Grafica troppo infantile
- ✗ Sonoro non sempre adeguato

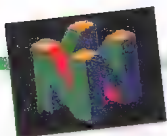


Bravo Wario, bel colpo!!

volta siamo circondati da quella incredibile atmosfera infantile, con un mondo fumettoso, rotondeggiante e coloratissimo. L'engine grafico svolge egregiamente il suo lavoro, e le musiche sono le solite, spensierate melodie che troviamo nei giochi Nintendo.

Insomma, anche se non siete dei fan di questo sport, l'acquisto di Mario Golf è caldamente consigliato. Gli unici difetti che possiamo imputargli sono la grafica a tratti un po' troppo "bambinesca" e le melodie non sempre adatte al genere sportivo. Per il resto MG è un titolo divertente, giocabile e longevo. Non lasciatevelo scappare.

Brando Astrua



Software House:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	PAL
Numero Giocatori:	1

Shadowman

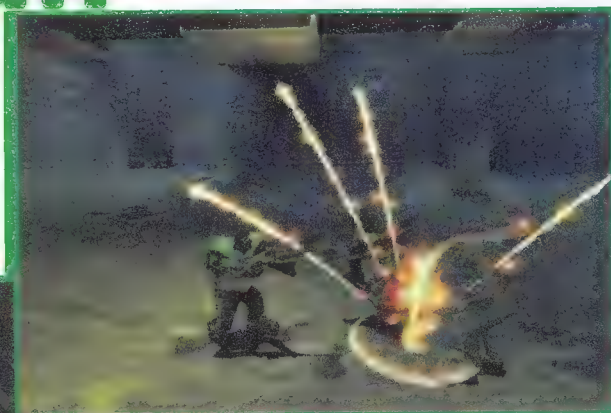
**L'ascensore per l'inferno
è in funzione...**

Shadowman trasuda atmosfera, vive delle sensazioni di inquietudine che riesce a instillare nell'utente. Si riesce quasi a percepire il caldo umido e la puzza dell'acqua stagnante delle paludi della Louisiana nello stage d'apertura, la calma surreale di quegli acquitrini, la vecchia chiesa che si staglia all'orizzonte mentre un sole pallido in procinto di tramontare colora di un giallo malato le rocce circostanti. Tutte immagini foriere di una tempesta di adrenalina che arriverà da lì a poco. Novelli Mickey Rourke ci si sente circondati da malefiche forze Vodoo, in una terra che un tempo è stata testimone di sacrifici umani e segreti patti con il diavolo.

Sfruttando la capacità di potersi muovere tra la terra dei Morti e quella dei Vivi, lo scopo di Mike Le Roi è quello di recuperare le anime prave, concentrati di male allo stato puro, che, se utilizzate da Legione e i 5 cavalieri dell'Apocalisse (impersonificati da altrettanti maniaci criminali), porterebbero all'Armageddon: la fine del mondo.



La Cattedrale del Dolore. Nonostante l'ampio uso della simbologia Cristiana Shadowman non ha subito alcun tipo di censura



Alcuni effetti di luce sono fantastici.

Il primo contatto con la Terra dei Morti è un ulteriore passo verso l'immersione totale nelle cupie atmosfere di Shadowman. Cascate di sangue scendono lente e silenziose da vertiginose altezze andando a alimentare immensi laghi dove tormentate anime attendono di suggerire alla forza spirituale di Mike vomitandogli addosso tutto il loro arsenale. Il cielo, ora verde ora vermiglio, è attraversato da scure nubi, in uno scenario che probabilmente si avvicina più di ogni altro al concetto di inferno. La monotonia delle texture nelle prime vaste aree disorienta il giocatore che fatica a non perdersi e le

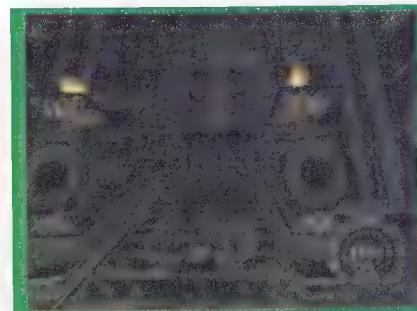
movenze del protagonista, un parente stretto degli zombie di Resident Evil in quanto a legnosità, cercano in tutti i modi di rovinare l'atmosfera sapientemente costruita da dialoghi ottimamente recitati e scenari surreali. Ma il carisma del titolo Acclaim è troppo forte per essere spazzato via da tali negligenze programmatiche. Basta addentrarsi nel gioco per scoprirne le tante chicche grafiche e per apprezzarne le architetture a metà tra Quake e Myst, disegnate da un motore grafico non impeccabile per fluidità ma capace di ricreare scenari altamente evocativi maggiormente apprezzabili grazie all'uso dell'espansione di memoria che, al prezzo di un lieve calo nel frame rate, dona una nitidezza inusitata ai poligoni partoriti dal N64. Il primo approccio con l'Asylum, in particolare, è motivo di stupore. La struttura ideata da Jack lo Squartatore è imponente e austera, il solo pensiero di dover affrontare da soli i suoi



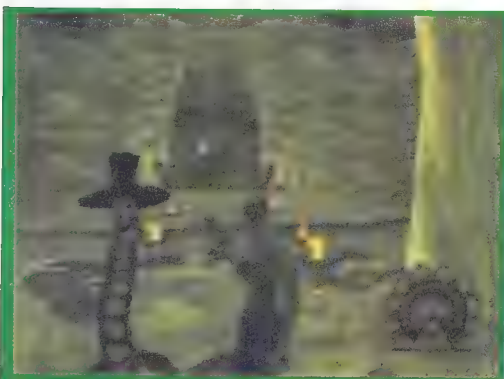
L'imponente Asylum, contenitore di pazzia e testimone di orrende sevizie.



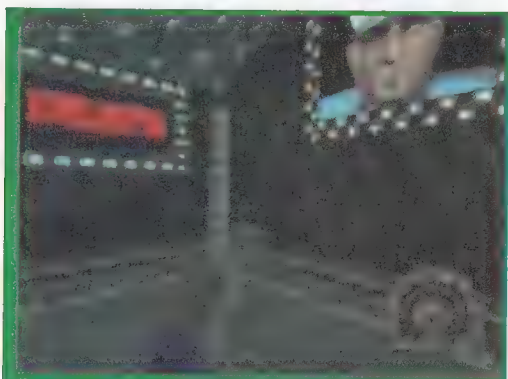
I cani attaccheranno solo se infastiditi, oppure quando le tenebre avvolgeranno la Terra dei Vivi.



E' possibile utilizzare una visuale in prima persona per mirare con più precisione



Jaunty custode portiere dei Cancelli del Midollo.



Ognuno dei 5 maniaci ha un proprio altare. Questo è sicuramente il più pacchiano di tutti.

orrori è sufficiente a far correre un brivido lungo la schiena. Ci si sente osservati da una malefica forza che, lo si giurerebbe, sta ridendo ai nostri ridicoli sforzi tesi a fermare la sua avanzata. Lascia interdetti il trovare l'entrata della fortezza completamente sguarnita. Cautamente si segue il cunicolo che sfocia nel gigantesco piazzale pronti allo scontro con una moltitudine di anime dannate ma il luogo è stranamente calmo e deserto, il silenzio è rotto solo dal rumore del motore elettrico delle luci di sorveglianza. La solitudine è una costante che acuisce la tensione tenendo perennemente all'erta il giocatore. Si può girare per interi minuti senza incontrare nessuno e trovarsi pochi secondi dopo accerchiati da 3 o 4 demoni urlanti bramosi di assaggiare l'anima di Mike. Il pericolo si nasconde ovunque e sentir proferire un gorgogliante "Shadowman" accorgendosi di essere inseguiti da una creatura uscita di peso da Cabal non è un'esperienza piacevole. C'è da dire che l'IA dei nemici non

è elevata (infatti la loro pericolosità nasce dal gruppo non dalla forza del singolo) ma la furia cieca con la quale attaccano contribuisce al clima di puro orrore che pervade il titolo.

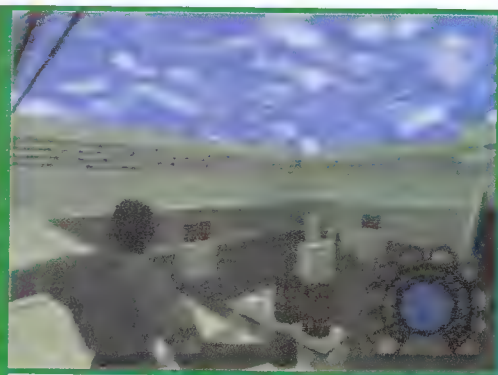
È un bene che gli antagonisti dimostrino scarsa intelligenza, data l'inadeguatezza dei comandi in certe situazioni: la rotazione del personaggio è molto lenta per non parlare della precisione nei salti, vera croce del gioco. Esaltante invece la possibilità di poter utilizzare due diverse armi contemporaneamente.

■ ALBERO GENEALOGICO

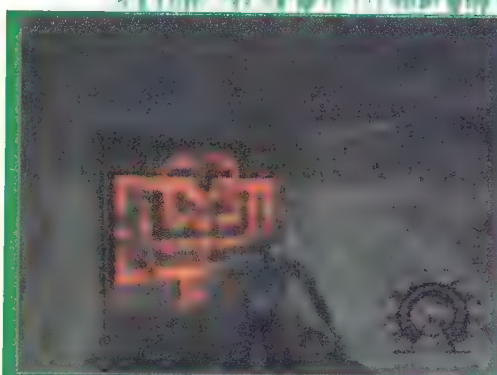
Shadowman ha in sé i geni di Tomb Raider, Zelda e Quake. Scontri a fuoco tra cattedrali pagane e stretti corridoi lordi di sangue porteranno alla mente alcuni scorci del titolo ID, così come il design dei violenti nemici. Da Zelda eredita la vastità degli spazi, la sensazione di muoversi all'interno di un mondo. Alcuni elementi di Tomb Raider (il primo in particolare) si riconoscono nella struttura labirintica dei livelli, nel senso di solitudine provato in certi frangenti e nella grande importanza che l'esplorazione ricopre, unita alla quasi assenza di enigmi, limitati al trovare l'oggetto X che apre la porta Y. Anche le musiche seguono la filosofia del gioco Core rompendo il silenzio solamente in alcuni precisi momenti. Spettacolari gli effetti sonori, con rumori metallici, grugniti di mostri e urla di anime dannate che riecheggiano tra le mura di quel luogo di follia che risponde al nome di Asylum.

Marco Barbero

Si ringrazia Multimedia Point - Alba per aver fornito la cartuccia



Non tutti i luoghi sono scuri e tetri. Nella prigione avremo a che fare con una sommossa carceraria iniziata da 3 dei Cavalieri dell'Apocalisse rinchiusi nel braccio della morte.



Non tutti i luoghi sono accessibili immediatamente, alcune porte abbisognano di specifiche abilità per essere varcate. Rivisitare più volte gli stessi luoghi è spesso una necessità.

Shadowman non sconvolge per struttura o per grandi idee a livello di gameplay, ma offre una formula consolidata di ricerca e azione ampiamente godibile, pur se macchiata da alcuni difetti quali un sistema di controllo non perfetto e la mancanza di una qualsivoglia mappa. La grafica surreale e suggestiva è inficiata dallo scostante frame rate del motore grafico e dalle scialbe animazioni di modelli poligonali a volte troppo spigolosi, elementi che passano in secondo piano una volta respirata a pieni polmoni l'atmosfera malata del nuovo prodotto Acclaim.

La longevità è assicurata da un tempo di gioco stimabile intorno alle 40 ore anche se la vera forza del titolo si rivelerà circa ad un quarto dell'avventura. Fino a quel momento Shadowman potrebbe essere etichettato come godibile ma non sufficientemente vario nelle ambientazioni e nelle situazioni presentate. Il consiglio di chi scrive è di tenere duro perché il gioco ripaga ampiamente i tenaci.

Voto 8

PRO

- Elevata longevità
- Grafica e sonoro d'atmosfera
- Presenza di svariate ore di parlato

CONTRO

- Animazioni migliorabili
- Scritte in italiano troppo piccole e difficili da leggere



Software House:	Activision
Sviluppatore:	Capcom
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	PAL
Giocatori:	1-2

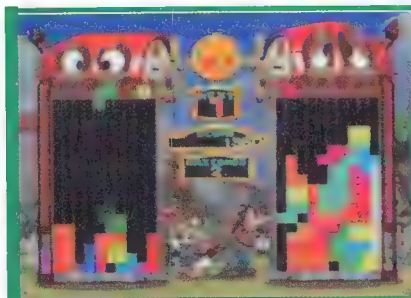
Magical Tetris Challenge

Il miglior puzzle game di tutti i tempi approda sul Nintendo 64 portando come ospiti i personaggi Disney.



La schermata di selezione dei personaggi.

Come ottenere Magical Tetris Challenge? Semplice, prendete Tetris, aggiungete una manciata di personaggi Disney e mescolate il tutto. Dopodiché aggiungete uno story mode e un pizzico di innovazioni e otterrete il nuovo gioco Capcom in tutto il suo splendore. Servite il tutto con eleganti joystick muniti di rumbe pack e il gioco è fatto.



Uhm...Pippo è in difficoltà.

OH NO E ORA COSA FACCIO!

Arrivati alla schermata principale del gioco bisognerà decidere quale modalità di gioco affrontare, la scelta potrà ricadere sulle seguenti: Magical Tetris, Endless Mode e Up/Down Tetris. La modalità principale è la prima che consiste in una sorta di story mode in cui dovremo scegliere un personaggio tra: Paperino, Pippo, Minni e Topolino. Dopo aver affrontato questa facile scelta, che ricadrà sicuramente tra Paperino e Pippo visto che gli altri stanno antipatici un po' a tutti, inizierà il gioco vero e proprio. A seconda di che personaggio si scelga si avrà una differente storia; ogni volta che faremo visita agli altri dovremo aiutarli nelle proprie faccende (per esempio dovremo aiutare Minni a fare i biscotti). Questi incontri si tradurranno in una sfida a Tetris e qui inizia il gioco vero e proprio. Salta subito all'occhio un'interessante innovazione introdotta da Capcom chiamata "Temporary Landing System" che permette di vedere dove andranno a posarsi i

blocchi, in questo modo sarà più facile piazzare correttamente le nostre forme geometriche. Ogni volta che completiamo più di una fila consecutivamente con dei blocchi ostacolo questi verranno spediti nel campo dell'avversario sotto forma di controblocchi, ossia blocchi di dimensioni che possono variare da 2x2 a 5x5. Se l'avversario riuscirà a completare più di una fila servendosi del controblocco, rimanderà quest'ultimo nel nostro campo. Bisognerà fare attenzione anche ad altri aspetti come per esempio il livello magico che regola la frequenza di blocchi e controblocchi che vengono mandati nel campo avversario, solo in questo modo potremo adottare una strategia vincente.

La modalità Endless Tetris altro non è che il gioco tradizionale, quindi niente da dire. L'Up/Down Tetris, infine, è la modalità ideale per giocare in due, perché permette di spedire all'avversario le file di blocchi che abbiamo appena completato; in questo modo chi completa le file va sempre più giù e l'avversario è sempre più in difficoltà. Niente di nuovo ma piacevole.

Gianmassimo Fasce



Pippo sta facendo proprio una bella costruzione.

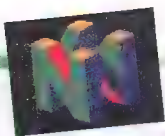
VOTO 5

PRO

- Qualche innovazione al vecchio tetris
- Ehm...personaggi Disney?

CONTRO

- Molto noioso (e non alla lunga)
- Struttura di gioco carente
- Sembra un gioco da console portatile



Pokémon Snap

Software House :	Nintendo
Sviluppatore:	HAL
Piattaforma:	Nintendo 64
Versione:	USA
Giocatori:	1

Siete pronti ad un safari nel mondo dei pokèmon?

E allora via! Gotta snap 'EM ALL!

Il prof. Oak, famoso esperto del mondo dei pokèmon, sta scrivendo un articolo su questi esserini e vi ha chiesto di andare in giro per il mondo ad immortalare tutti i piccoli mostri che vi capiteranno sotto il naso. Questo l'obiettivo di tutto il gioco.

Il concept è decisamente originale ma forse troppo semplice e il gioco ne risente molto.

Solo 63 infatti sono i mostri tascabili che potrete fotografare (invece dei canonici 151 della serie); ogni fotografia riceverà un punteggio in base a una serie di canoni di giudizio: la distanza del pokèmon dall'obiettivo, la centratura, e se il



Pokémon Snap non è stato realizzato al pieno delle sue potenzialità, con più mostri, più gadgets, più aree da esplorare e qualche sottogioco sarebbe potuto essere un titolo ottimo e innovativo. E' evidente che Nintendo ha voluto sfruttare in fretta la follia pokèmon scoppiata in America. Sicuramente arriverà un sequel, quindi speriamo in un netto miglioramento!

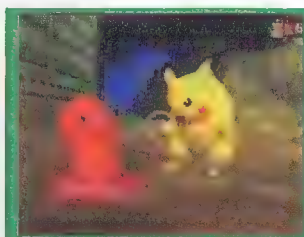
Voto 5

PRO

- ✓ Se amate la serie vi potrebbe piacere
- ✓ Innovativo

CONTRO

- ✗ Grafica un pò troppo gommosa
- ✗ Troppo facile



Indovinate cosa sta per succedere? ZZZZAP!



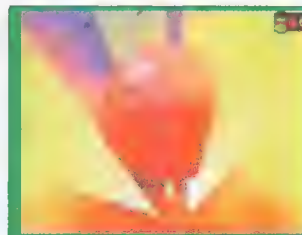
Osservate l'assenza quasi totale di texture sui pokèmon...

pokèmon stava compiendo qualche azione particolare o non faceva niente di speciale.

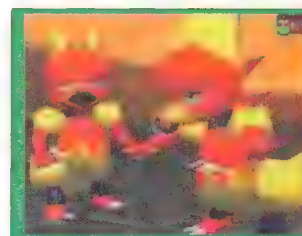
Il vostro punteggio sarà sicuramente più alto quindi, se scatterete una foto a Pikachu mentre porta a segno il suo personalissimo attacco elettrico, piuttosto che se gli scatterete una foto da cento metri mentre era di spalle. In più il prof. Oak vi fornirà, di tanto in tanto, degli oggetti che vi aiuteranno nella vostra missione, come cibo per pokèmon per attirare più vicino all'obiettivo gli esserini più timidi o un upgrade per il mezzo su cui vi muovete, la Zero One



Grauuurrr! Non mi fare la foto in pigiama!



...e la gommosità che contraddistingue un pò il tutto.



Questi pokèmon hanno un pò lo sguardo da tonti non trovate?

fastidiosi a volte ripetitivi.

Un gioco che utilizza un concetto indubbiamente innovativo ma sviluppato troppo superficialmente e con una realizzazione tecnica poco soddisfacente, può essere divertente per i fan della serie ma tutti gli altri ne rimarranno abbastanza delusi.

Francesco Sansone

mobile così da farla andare più veloce e poter raggiungere i pokèmon emuli di Sonic.

Il vero problema del gioco resta sicuramente la facilità con cui si possono fotografare tutti i pokèmon del gioco; in un lasso di tempo che va dalle 5 ore alla giornata avrete sicuramente preso degli ottimi scatti di tutti i simpatici mostri cattoliti e il fattore di replay si farà vivo solamente per il desiderio di scattare qualche foto migliore, ma niente di più.

Visivamente il gioco è abbastanza piacevole ma il tutto sa di gommoso ed effettivamente l'utilizzo di una buona quantità di texture in più sarebbe stato graditissimo sia ai fan della serie che ai semplici giocatori occasionali.

L'audio presenta degli alti e bassi, con musiche capaci di creare una buona atmosfera intorno ad ogni differente tipo di pokèmon ed effetti sonori a volte

Soul Calibur

Software House:	Namco
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Giocatori:	1-2

Le lame scintillano al sole, mentre gli eroi fanno per la seconda volta il loro ingresso nel palcoscenico della storia...

E finalmente, Namco è tornata. Dopo la rottura dell'esclusiva con Sony, è la console Sega la prima a beneficiare del nuovo picchiaduro della casa giapponese. E non si può dire che alla Namco non abbiano fatto le cose in grande... ma andiamo con ordine.

Soul Calibur inizia esattamente dopo la fine dei fatti narrati in Soul Edge. Dopo la sconfitta di Cervantes, ad opera di Sophitia e Taki, è Siegfried, ormai impazzito, a impossessarsi della Soul Edge. Il potere diabolico della spada trasforma il cavaliere tedesco nel mostruoso Nightmare. Ed è qui che la voce campionata annuncia solennemente: "Welcome back to the stage of history!"

Sorprendentemente, l'intro di Soul Calibur, non è stata sviluppata, come nel caso del suo predecessore, con un FMV. Si tratta invece di una semplice presentazione in tempo reale dei personaggi principali del gioco. Ma attenzione: questa scelta è stata fatta con una precisa motivazione; l'inserimento, cioè, della possibilità di scegliere i personaggi che interverranno nelle varie scene, facendoci così diventare veri e propri registi dell'introduzione. Inutile, vero, ma decisamente divertente e piacevole.



Ecco l'effetto di silhouette dello stage di Cervantes al tramonto... Romantico, vero?

■ SIGNORI, ECCO IL MENU DEL GIORNO!

Il menu principale, al primo avvio del gioco, presenta moltissime voci, delle quali, però, solo alcune sono visibili da subito. Consci della possibile scarsa longevità di un genere come questo, infatti, i ragazzi della Namco

hanno ben pensato di deliziarci con una serie pressoché infinita di "goodies" da sbloccare, come vedremo più avanti, nel mission mode.

Potremo quindi cimentarci nelle modalità classiche, comuni a tutti i giochi del genere; via libera quindi al classico Arcade mode; a una modalità di pratica tra le più complete che mi sia mai capitato di vedere, con un sistema di esecuzione automatica delle combo chiaro e molto istruttivo; al Survival mode, nel quale dovremo affrontare più battaglie possibili con una modesta ricarica di energia tra un incontro e l'altro; al Time Attack, in cui dovremo finire il gioco nel più breve tempo possibile; alla VS Battle, per due giocatori, per arrivare alla Team Battle, nella quale due giocatori si sfideranno con altrettante squadre di lottatori, e al mission mode, naturale evoluzione dell'Edge Master Mode del predecessore Soul Edge.



Ecco un kata terminato con eleganza e perfezione...



La possibilità di cambiare i personaggi nell'intro permette risultati esilaranti come questo Astaroth un po' ehm... effeminato...



Grazie alla funzione Character profile, si può ammirare il dettaglio del modello 3D... Chi ha detto Squall?



L'espressione del samurai è particolarmente fiera... e le sue clavicole contratte nello sforzo particolarmente evidenti...

Oltre a queste, sono state aggiunte nuove voci, come l'Extra survival, nella quale avrà la meglio il lottatore che metterà a segno il primo, un'opzione Internet, per il collegamento al sito ufficiale, e la voce Museum, che ci permetterà di sfruttare molte delle opzioni abilitate attraverso il Mission mode. Attraverso quest'ultima opzione potremo vedere una serie enorme di artworks del gioco, assistere ad un incontro condotto dal computer, con la possibilità di gestirne la telecamera, vedere i Kata dei personaggi (davvero spettacolari, specialmente nel caso di Kilik, Xianghua e Maxi), o i loro profili; dirigere, infine, la sequenza iniziale.

■ EDGE MASTER MODE... ANCORA?

Il Mission mode è sicuramente la modalità più interessante dell'intero gioco. Di fronte a

noi avremo la classica mappa del mondo, e inizialmente avremo a nostra disposizione una sola località da visitare, alla quale, mano a mano si aggiungeranno le altre. Ma di cosa si tratta, esattamente? Semplice. In ogni paese dovremo affrontare una serie di incontri, di difficoltà sempre crescente, non già tradizionali, ma contraddistinti da regole particolari: se in un incontro dovremo affrontare l'avversario con l'handicap del veleno che ci toglie l'energia poco alla volta, in un altro saremo chiamati ad affrontare avversari invisibili, e così via, in un crescendo di idee e trovate divertenti che non trovano paragone con nessuna delle modalità analoghe viste in altri giochi del genere. Mitica, per fare un esempio, la missione in cui, su una stretta passerella, dovremo fronteggiare il maggior numero possibile di lizardmen, facendoli fuori con un solo colpo. Ma l'idea davvero originale è il sistema con cui potremo sbloccare i vari "Goodies" presenti nel gioco: alla fine di ogni incontro verrete ricompensati con dei crediti, con i quali potrete comprare gli artwork.

Come già detto, le immagini del gioco sono moltissime, e tutte davvero meravigliose; se amate l'illustrazione, sia tradizionale che in CG, sarà una vera gioia per gli occhi; inoltre due delle galleries sono costituite da

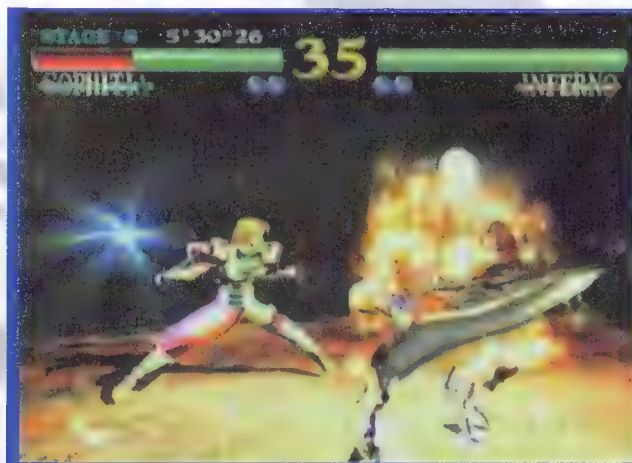


La spada di Ivy, che all'occasione diventa una frusta, è davvero letale... Sophitia ne sa qualcosa...

lavori inviati dagli otaku di tutto il mondo, che hanno così un loro spazio per esaltarsi con gli amici. All'acquisto di certe figurine, uno dei segreti verrà sbloccato. Da questa modalità sarà possibile ricavare nuove arene, terzi costumi per i personaggi, la possibilità di scegliere diversi modelli della stessa arma, le già citate modalità aggiuntive, un costume davvero singolare, che trasforma i personaggi in modelli metallici alla Terminator 2, con un effetto di environmental mapping davvero mozzafiato, e una serie di password, che, collegandovi al sito www.namco.co.jp, vi permetteranno di accedere a segreti e nuovi artworks del gioco. Purtroppo il sito è interamente in giapponese, poco intelligibile, quindi, per chi non abbia una buona conoscenza della difficile lingua.



Ecco, in tutto il suo splendore, il meraviglioso metal mode!



Sophitia si prepara ad attaccare l'inquietante nemico finale... Ecco a voi Inferno!

Devo dire che sono stato a lungo perplesso sul voto da assegnare a questo gioco. Sicuramente SC segna l'ingresso in una nuova era dei videogiochi, più di quanto abbiano fatto i suoi predecessori. Niente da dire, è un capolavoro sotto tutti gli aspetti. La grafica mozzafiato e le splendide musiche forse nascondono un po' l'immensa giocabilità che è dietro a questo titolo. E alla Namco hanno voluto assicurare una notevole longevità grazie al sistema dei goodies. Peccato solo per l'eccessiva facilità (almeno a livello standard) della modalità a un giocatore, bilanciata però dal mission mode, non difficilissimo, ma davvero lungo, e dalle modalità a due giocatori. Questo piccolo neo, unito al fatto che i finali sono stati realizzati con semplici schermate fisse, non permette così a SC di raggiungere il punteggio massimo, ma non toglie al titolo Namco la palma di miglior picchiaduro ad oggi mai realizzato.

Voto 9,5

PRO

- ✓ Semplicemente non esiste niente che sia migliore di questo, neanche al bar.

CONTRO

- ✗ Un po' troppo facile l'arcade mode
- ✗ Finali a schermate fisse

VA BENE, MA IL GIOCO?

E veniamo al punto focale, a quello che tutti vogliono sapere... Appena iniziato il primo round di una partita a Soul Calibur, ci si rende conto di essere di fronte a un sistema di controllo che raggruppa tutto il meglio dei suoi illustri predecessori. Il sistema di combo, mutuato da un po' tutti i picchiaduro Namco, risulta efficiente e semplice da apprendere, e, questa è l'innovazione più grossa, non rende più necessaria la memorizzazione di enormi sequenze di tasti. Infatti, mini sequenze di tre o quattro tasti potranno essere combinate insieme per dare luogo a nuovi passaggi. Questo sistema rende il combattimento davvero intuitivo, e permette



Mitsurugi ci mostra ciò di cui è capace... notato il lens-flare?



Astaroth è davvero enorme... E i suoi muscoli si gonfiano e si tendono sotto il peso della sua enorme ascia... grandioso!

un più naturale approccio allo stile di combattimento del lottatore; infatti, se sceglierete un personaggio pesante, anche le combo verranno eseguite in maniera più lenta, indugendo di più sui tasti per caricare i colpi; viceversa se sceglierete un personaggio veloce, dovrete sfoderare la vostra prontezza per eseguire un gran numero di movimenti in tempo breve. L'introduzione dell'8-way run, mutuata da Tobal 2 e Virtua Fighter, permette di aggiungere una dimensione più tattica al gioco, dando la possibilità ai lottatori di cercare il fianco scoperto dell'avversario, piuttosto che ad affrontarlo con un attacco diretto, rischiando magari di impattare nella sua



La capocciata di Astaroth sembra sorprendere il caro vecchio Voldo...



Non trovate che Sophitia sia decisamente sexy? Aaaaah, le bionde!

guardia. Alcune mosse di alcuni personaggi potranno essere eseguite attraverso un sistema alla Street Fighter; via libera dunque a mezzelune e quarti di luna, evidenti e utili soprattutto in Ivy, personaggio che fa della sua spada-frusta la sua principale caratteristica, rendendola letale da vicino quanto da lontano. Per finire, da Soul Edge arriva il sistema di guardie, azionabile con un tasto, che rende ancora una volta possibile la cosiddetta guardia d'impatto, la quale permette, con i dovuti limiti, di togliere la guardia all'avversario per un istante necessario a mettere a segno la stoccata. Sembra molto, vero? Eppure è incredibile come sia semplice ed intuitivo imparare a padroneggiare un personaggio. A tutto questo va aggiunta un'innovazione che per la prima volta mette in campo una nuova variabile: la gestione della fisica delle armi. Anche se ora le spade non possono più rompersi sotto i colpi dell'avversario (una scelta, secondo me, un po' discutibile), la differenza tra l'ascia colossale di Astaroth e la leggerezza dell'arma e di Xianghua, si nota eccome. I personaggi armati più pesantemente reagiscono in maniera differente in parata, rispetto a quelli piccoli e leggeri, esattamente come avverrebbe nella realtà. Accade così, che un personaggio pesante attaccherà per lo più in maniera diretta, cercando di rompere con la forza la guardia avversaria, facendo sbalzare il nemico ad ogni sua parata; mentre uno scattante cercherà di aggirare l'avversario per portarsi il più possibile vicino e sfruttare al meglio la sua velocità. La giocabilità è davvero a livelli mai visti, anche se con un unico, piccolo neo. Il gioco in solitario, soprattutto in modalità arcade, è un po' troppo facile. Non avrete davvero nessuna difficoltà a finire il gioco, che dà senza dubbio il meglio nel Mission mode, e, naturalmente nelle modalità a due giocatori.



Ma perchè a Voldo piace così tanto girarsi di schiena? Per sfoggiare il suo perizoma?



Taki mostra sul povero Voldo il significato della locuzione "splendidi effetti di luce".



Le pose dei personaggi sono sempre molto plastiche, e rendono con efficacia il furore del duello.

PLACE YOUR NOBLE SOUL INTO THE SWORD

E arriviamo all'aspetto audiovisivo del gioco, che ho volutamente tenuto per ultimo, non perché meno importante, quanto perché, nelle prime impressioni relative a SC, l'a-

spetto grafico e sonoro era talmente evidenziato, da far passare in secondo piano quanto di buono ha questo titolo in termini di puro gameplay.

La grafica è qualcosa di impressionante. Non si è mai visto niente di simile neppure in sala giochi: i personaggi, tutti realizzati con pelle unica, senza antiestetiche giunzioni, flettono i loro muscoli (nei quali appaiono ben evidenti, le vene bump mappate), muovono i capelli al vento con effetti da spaccamascella, parlano muovendo occhi e bocca nella loro danza di morte, a 60 frames al secondo costanti, mentre sui fondali cade la neve, o saltano dei pesci, o corrono dei topi... Per non parlare degli effetti di luce dinamici, che permettono di assaporare scene suggestive, come nello stage al tramonto di Cervantes, nel quale i lottatori, quando si trovano controluce, si trasformano in silhouettes, che si stagliano contro il cielo rossastro, guadagnando di tanto in tanto tridimensionalità grazie all'illuminazione data dagli effetti delle armi... incredibilmente suggestivo.



Edge master il maestro di ogni arma, si sbloccherà dopo aver finito il gioco con ogni personaggio...



Maxi, in versione biondino palestrato, è anche più tamarro del solito.

I fondali, ognuno con particolari caratteristiche, mostrano come il Dreamcast sia in grado non solo di gestire al meglio un orizzonte piuttosto ampio (guardate lo stage ambientato a Venezia, dove quasi ogni elemento è realizzato in 3D), ma anche di come questa splendida console riesca a gestire senza problemi sistemi particellari (foglie che cadono, neve) che reagiscono dinamicamente all'ambiente circostante. Per finire, le musiche e gli effetti risultano come al solito ottimi, toccando punti di vera arte in alcuni dei brani presentati. Insomma, dal punto di vista strettamente audiovisivo, SC si propone come la migliore esperienza fino ad oggi realizzata.

Federico Fasce

Air Force Delta

Software House:	Konami
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1



Dopo ogni missione possiamo acquistare qualche aereo nuovo...

Air Force Delta ha un'importanza particolare perché si tratta del primo titolo sviluppato da Konami per la piattaforma Sega. Sarà l'inizio di una lunga collaborazione tra Konami e Sega o solo un effimero fuoco destinato a spegnersi dopo questa creazione? Solo il tempo potrà dire se avremo un Winning Eleven o un Metal Gear anche su Dreamcast. Nell'attesa incrociamo le dita e vediamo questo prodotto.

■ READY TO TAKE OFF!!

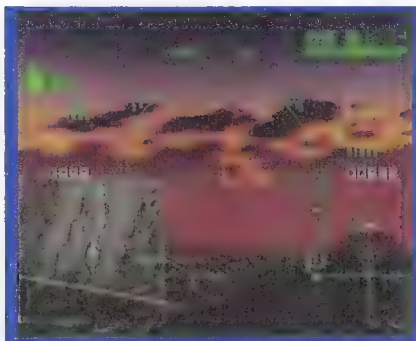
Dopo la bellissima introduzione in computer grafica (non l'avete vista? Insomma, un

po' di immaginazione...), lanciamoci nel menù delle opzioni dove troveremo un'utile possibilità di scegliere il modello di volo: un primo, per principianti, permette di effettuare solo semplici manovre e un secondo, per esperti, lascia spazio a tutte le evoluzioni possibili. A dire la verità l'opzione per esperti è accessibile a tutti vista la semplicità dei comandi. Dopo queste semplici scelte arriva il momento di intraprendere la nostra missione: è presente solo una modalità che ci vedrà affrontare un susseguirsi di scontri di difficoltà crescente. Ogni volta che completeremo con successo uno di questi verremo ricompensati con dei crediti che permetteranno di aumentare notevolmente il nostro parco macchinari... pardon aerei. La scelta più apprezzabile è stata sicuramente quella di introdurre un notevole numero di aerei dalle caratte-

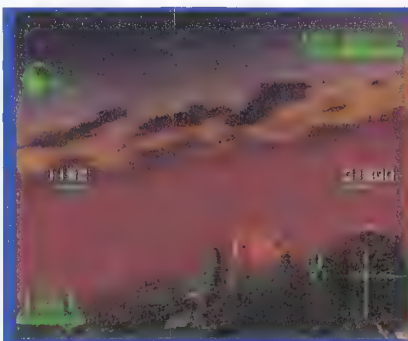
ristiche variabili sulla base di questi dati: velocità, difesa, attacco e maneggevolezza; in questo modo avremo la possibilità di scegliere il velivolo adatto per ogni occasione. Nel caso il nostro aereo venisse abbattuto verrà rimosso dalla cerchia di quelli per noi disponibili obbligandoci a riacquistarlo. Dopo aver scelto l'aereo adatto e aver seguito le istruzioni dettateci durante il briefing, che nonostante il giapponese risulta chiarissimo, siamo pronti per lanciarcì nella bagarre. Fatemi da copilota e venite con me.

■ FANTASIA? ZERO

Se avete già avuto modo di giocare a un qualsiasi episodio della serie Ace Combat sarete subito assaliti da un inquietante senso di déjà-vu, se invece non avete mai sentito



Premendo in giù sul pad digitale apparirà una mappa indicante la rotta da seguire.



Ecco la visuale esterna, se dalla foto vi sembra brutta...beh giocandoci è peggio.



Questa nave sta firmando la sua condanna a morte.



Una delle visuali mostrate nei replay



Alla fine della missione tiriamo le somme dei danni che abbiamo fatto. Il bello è che più cose rompiamo più ci pagano!



Potete ammirare il briefing in tutto il suo splendore.

parlare di questa famosa serie namchiana AFD potrebbe piacervi...un momento, ho detto potrebbe. Ora, bando agli stati psicologici, dopotutto siamo in guerra. Una volta solcati i cieli dove avrà luogo la battaglia diamo un'occhiata ai nostri comandi per avere tutto sotto controllo nelle fasi di gioco più concitate. In alto a sinistra troviamo l'indicatore del throttle che ci permette di variare la velocità tramite la pressione dei tasti dorsali, in basso teniamo sotto controllo il nume-

ro di missili armati e a destra un piccolo radar ci permetterà di individuare gli obiettivi; dovremo inoltre dare sempre un'occhiata al tempo rimasto per completare la missione e alle condizioni strutturali del nostro mezzo. Tutti gli aerei sono muniti di un numero infinito di colpi di mitragliatrice e da una scorta limitata (che varia da missione a missione) di missili.

E fino a qui tutto bene. Andiamo avanti a esaminare gli aspetti su cui si basa la buona riuscita o meno di un gioco: gameplay, grafica e sonoro.

IL MIO NOME E' MAI PIU'

Mai più, mai più un gioco del genere. Va bene copiare da Ace Combat ma almeno cercate di inserire qualcosa di bello oltre ai 30 aerei disponibili!!!!

Dopo aver affrontato un certo numero di missioni inizierà a crescere in voi un senso di noia e assopimento, AFD risulta infatti veramente noioso a causa dell'estrema similitudine delle missioni. Il tutto si riassume in: abbatti l'obiettivo e tutti gli aerei nemici oppure difendi i mezzi alleati da tutti gli attacchi. Il bello è che non c'è niente da dire in più su questo gioco perché tutto finisce qui, finite le 20 missioni inserite e, se ne avete ancora voglia, gioite per aver salvato il mondo. Si poteva (e si doveva) fare qualcosa in più per poter elevare questa prima produzione per Dreamcast.

Passiamo ora alla grafica dove una macchina del genere potrebbe veramente fare faville...ci siete cascati di nuovo, ho detto potrebbe. Anche se non è di certo la grafica più entusiasmante vista su questa piattaforma AFD se la cava sotto questo punto di vista: il tutto viaggia a 60 fps costanti, le

In definitiva Air Force Delta non è un gioco proprio da buttare, piacerà sicuramente agli amanti del genere che lo devono acchiappare al volo nonostante le varie pecche che vi ho spiegato. Le persone che trovavano monotono Ace Combat ne stiano alla larga perché AFD non gli permetterà di rivalutare positivamente questo genere.

VOTO 6,5

PRO

- ✓ Moltissimi aerei disponibili
- ✓ 60 frame al secondo costanti
- ✓ Se vi piaceva Ace Combat questo è uguale quindi...

CONTRO

- ✗ Monotono e ripetitivo
- ✗ Alcune pecche grafiche
- ✗ Poco longevo
- ✗ Potevano chiamarlo Ace Combat

ambientazioni sono molto dettagliate e piacevoli. Ma anche qui ci sono dei difetti come per esempio il cielo, che è realizzato con una texture che da un senso di piattezza favoloso, a volte si possono addirittura vedere texture che non si congiungono tra loro.

Altre pecche grafiche riguardano l'effetto di fogging che è davvero spiacevole da vedere su un Dreamcast, e le esplosioni realizzate in maniera davvero grossolana. Il replay che

ci viene proposto alla fine della missione fa notare quanto siano approssimative le routine di movimento del velivolo che assomiglia a un foglio di carta in balia delle correnti, mentre invece il modello poligonale risulta ottimo.

Breve commento merita il sonoro che risulta di buona qualità se si parla di BGM, scade notevolmente invece sotto l'aspetto musicale a causa dei brani rock spaccatimpani. Sinceramente preferivo di gran lunga la musica più rilassata di Aero Dancing.

Gianmassimo Fasce



Un bello slalom tra i palazzi.

Gundam Side Story 0079

Anni di tentativi e dozzine di tie-in mal riusciti. Ma forse l'organico della Bandai è stato messo di fronte all'ipotesi del prepensionamento.

Software House:	Bandai
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma :	Dreamcast
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1

Una rapida occhiata al curriculum della Bandai e appare comprensibile la diffidenza che i videogiocatori meno ingenui provano nell'apprendere che un nuovo titolo ispirato a Gundam è in via di sviluppo.

Nella storia dei videogiochi il mech delle produzioni Sunrise è stato strumento delle più bieche operazioni commerciali mai ordite. Oggetto delle più sconcertanti aberrazioni ludiche, Gundam è stato protagonista di ogni genere di gioco (dallo shoot'em up al picchiaduro a scorrimento al gioco di calcio fra nazionali di robot super deformed) evitando accuratamente il genere dei bei giochi.

Sebbene già i recenti Battle Master per PlayStation suggerissero un cauto ottimismo circa l'innalzamento qualitativo delle produzioni Bandai nessuno si aspettava che Side Story 0079 si rivelasse un titolo così ben riuscito.

Crolla uno dei pochi punti di riferimento del panorama ludico, uno degli assiomi sui quali credevamo fondata l'intera produzione di software del Sol Levante viene smantellato inesorabilmente sotto i nostri occhi appena il

Gd-Rom inizia a roteare e parte il FMV introduttivo, che ha la premura di informarci che Gundam ha appena compiuto 20 anni.

Auguri, questa è la volta buona.

CENNI STORICI

Storia parallela ambientata in un periodo che coincide con la fine della prima serie, nell'Australia devastata dallo schianto della colonia Side 2 all'inizio della guerra, Gundam 0079 pone il giocatore al comando di una piccola squadriglia di 3 Fang, con il compito di debellare la resistenza di Zion ancora presente in piccoli gruppi nel continente, alla vigilia della vittoria federale.

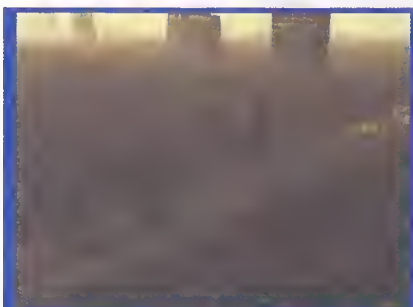
La vicenda si sviluppa in modo lineare lungo una serie di 9 missioni dagli obiettivi



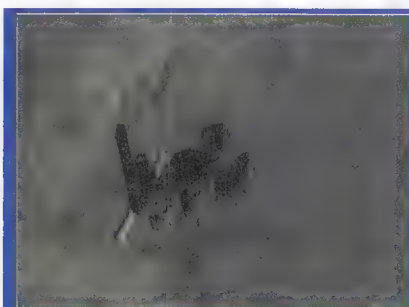
Gundam 1: Il nostro Mobile Suit si erge maestoso sullo sfondo.

piuttosto omogenei e caratterizzate da un'azione a metà strada fra la simulazione bellica e lo sparattutto che avvicina il gioco a una versione semplificata di Mechwarrior.

Purtroppo, al pari del susseguirsi delle missioni, lo svolgimento degli incarichi che ci vengono affidati è prestabilito, completamente inattaccabile dal nostro comportamento in missione. Nonostante questa leggerezza concettuale, Side Story risulta un titolo godibile e dotato di un certo spessore strategico che lo rende stimolante e impegnativo. Elemento più intrigante del gameplay è infatti riconducibile al nostro ruolo di caposqua-



L'inizio della quinta missione, il campo lungo evidenzia il fogging troppo marcato



Come vedete le inquadrature sono pienamente personalizzabili come questa dall'alto.



Uno Zack ignaro sotto tiro ! ci apprestiamo a incidere un'altra tacca sul cockpit



A colpi di spada laser il Fang 02 ha appena abbattuto un mobile suit nemico. Peccato, non è da me mancare ad una festa ma l'intelligenza artificiale degli alleati è piuttosto buona.

dra, con conseguente possibilità di impartire ordini ai 2 Wingmen che ci accompagneranno nelle missioni. Normalmente lasciati liberi di vagare per l'area di gioco, alla ricerca di bersagli nemici che non esiteranno ad attaccare in assenza di ordini specifici, questi potranno essere istruiti diversamente attraverso la combinazione di 4 comandi elementari, accessibili dal menu di pausa.

UNA SPICCATATA ATTITUDINE AL COMANDO

Possiamo disporre le nostre unità ovunque entro l'area di gioco, in modo da accerchiare il nemico o costituire una cintura attorno agli obiettivi da proteggere. E' possibile assegnare ai Fang il compito di perlustrare determinate zone alla ricerca di mezzi Zion, la cui posizione verrà così indicata sulla mappa, facilitando l'elaborazione di strategie offensive più efficaci. Possiamo scagliare i nostri Wingmen contro un mobile suit avversario e suggerire lo stile di combattimento da adottare (corto, medio o lungo raggio), chiamare rinforzi nel caso il nostro Fang stia avendo la peggio nel confronto con



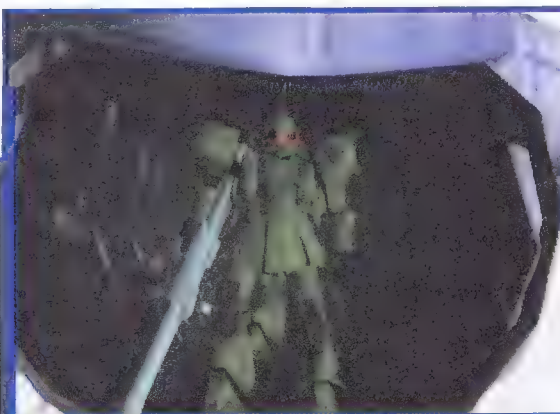
un nemico o incaricare i piloti alleati di proteggere strutture o mezzi della federazione.

Sul campo ogni Fang dispone di diverse tecniche offensive e difensive: l'arsenale, in parte configurabile prima dell'inizio della missione, è composto da 3 diverse armi a lungo raggio e una spada laser utilizzata negli scontri ravvicinati, mentre uno scudo ci ripara dagli attacchi nemici.

50 PIEDI DI METALLO E POLIGONI

Appena avviato il gioco, oltre a rimanere disorientati da un sistema di controllo poco intuitivo ma sufficientemente completo e versatile, il giocatore è colpito dalla splendida ricostruzione dei mech, perfettamente modellati e ricchissimi di dettagli poligonali, decisamente sbalorditivi durante alcune sequenze di intermezzo renderizzate in real time.

Tuttavia salvo durante gli scontri ravvicinati e le frequenti zoomate che ci è possibile effettuare sull'area di gioco, la visuale in prima persona ricolizzata vanifica lo sforzo profuso nella modellazione dei mech, lasciandoci contemplare un paesaggio piatto e innaturale. Nonostante un inizio poco promettente in questo senso, la situazione migliora nelle missioni avanzate, ambientate in zone ricche di strutture che è possibile utilizzare come riparo dagli attacchi nemici, finché queste non verranno rase al suolo dalla violenza degli scontri. Se in principio la conformazione del terreno rende difficile intuire tutte le potenzialità del sistema di gioco, le numerose irregolarità proposte negli



Un bastimento carico di Zack

Evidentemente non basta più utilizzare un franchise famoso per assicurarsi un volume di vendite soddisfacente. Per la prima volta un titolo dedicato a Gundam riesce nel difficile compito di catturare l'atmosfera del manga senza sacrificare la qualità ludica. Tecnicamente discreto, stilisticamente aderente all'opera originale e caratterizzato da un'azione di gioco gratificante e intelligente. Purtroppo la scarsa longevità e la struttura di gioco assolutamente lineare limitano il valore complessivo di un titolo comunque buono. Un primo, rassicurante indice della consapevolezza che i videogiocatori vanno acquistando.

Voto 7,5

PRO

- ✓ Ben riuscita la sezione strategica
- ✓ Di grande atmosfera
- ✓ Ottima riproduzione dei Mobile Suit

CONTRO

- ✗ Scontri non particolarmente emozionanti
- ✗ Lineare e poco lungo

stages avanzati giocano un'importanza fondamentale nell'elaborazione delle strategie di attacco.

L'INEVITABILE NOTA DOLENTE

Nonostante la curva di apprendimento inizialmente ostica incoraggi la selezione del livello di gioco più facile, bastano poche sessioni di gioco per sviscerare le possibilità offerte dalla sezione strategica e a questo punto apparirà evidente che è proprio il basso grado di sfida, unito all'esiguo numero di missioni e alla loro ripetitività a rappresentare il principale difetto di Side Story 0079. Un vero peccato ma certamente, visti i tempi di sviluppo e i trascorsi della Software House, non si poteva pretendere di più e del resto anche così il titolo Bandai rimane un acquisto irrinunciabile per gli otaku delle produzioni Sunrise e consigliato a ogni possessore del 128 bit Sega.

Francesco Bicci

Cool Boarders Burrn

Software House:	Uep System
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1-2

Storia di un gioco di snowboard fuori stagione, ovvero: quando la nave affonda i topi scappano.

Questo se la console Sony stesse affondandolo, cosa che, fortunatamente, non è. La Uep System previene comunque l'eventualità mettendo un piede nella staffa della macchina Sega e così una delle più note serie dedicate alla disciplina dello snowboarding giunge al quarto capitolo spostandosi su Dreamcast dopo aver accompagnato il 32-bit Sony per gran parte della sua esistenza e reduce da una fugace quanto infruttuosa apparizione nelle sale giochi.

Visto il costante incremento qualitativo cui la serie è soggetta dal 1996, e considerato il livello sulla soglia dell'eccellenza dell'immediato prequel, nonché la potenza del nuovo hardware, ci si aspettava il gioco di snowboard definitivo. Ma...

UN CATTIVO INIZIO

E' trascorso ormai quasi un anno dalla commercializzazione di Cool Boarders 3 ed era lecito sperare che i programmatori avessero avuto abbastanza tempo per migliorare un prodotto già molto buono. Sorprendentemente, invece, Cool Boarders Burrn segna un netto regresso rispetto al terzo capitolo della serie, per lo meno circa il



Sull'autostrada in snowboard. Non fatelo a casa.

numero delle modalità di gioco e opzioni inserite. Se nell'ultima incarnazione per PlayStation il gioco offriva numerose discipline e stili di gioco, la versione Dreamcast si limita a proporre 2.

Free Ride è la modalità di gioco principale: il nostro obiettivo è semplicemente percorrere le discese proposte e guadagnare l'accesso alle piste successive conseguendo un punteggio sufficientemente alto, assegnato in base al tempo impiegato e alle evoluzioni compiute. Se la versione precedente permetteva di sfidare numerosi avversari controllati dalla Cpu in un totale di 6 ambientazioni, in Cool Boarders Burrn la nostra discesa soli-

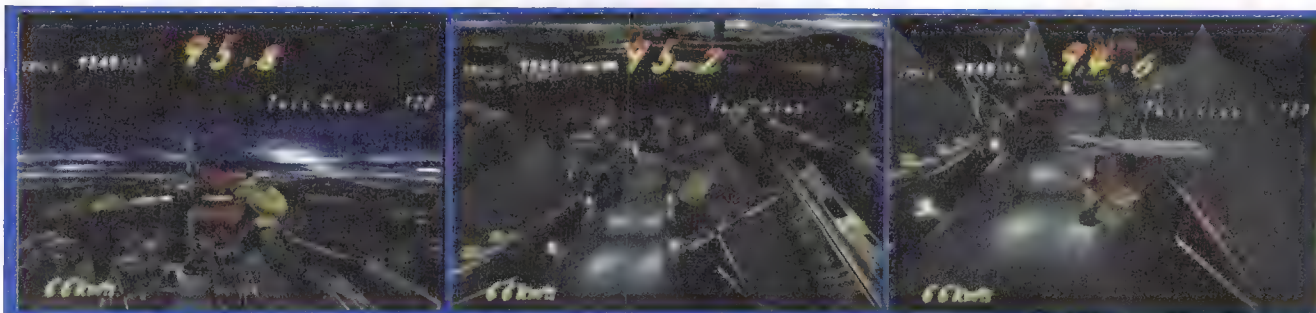
staria si protrarrà per 5 stage, comunque discretamente lunghi ed articolati.

Super Pipe ci porta in un profondo canale scavato nella neve: sfruttando le pareti è possibile realizzare moltissime evoluzioni diverse. Anche qui è purtroppo assente ogni tipo di competizione con avversari controllati dalla cpu; ci si limita a sfidare noi

stessi e i nostri record cercando di completare il più alto numero di trick possibile.

E' presente un'opzione Match Race, che offre la possibilità di sfidare un amico dimezzando lo schermo e purtroppo anche il frame rate. Non si può neppure dire che in compenso il divertimento risulti raddoppiato ma ad ogni buon conto la modalità Battle introduce un'innovativa concezione del gioco in split screen che, ad ogni evoluzione eseguita correttamente durante la discesa, vede aumentare la propria porzione di schermo ai danni di quella avversaria, promuovendo così una lotta all'ultima acrobazia.

Una volta selezionata la disciplina si ha la possibilità di essere rappresentati su schermo



Evoluzioni mozzafiato ad altezze vertiginose. Vi risparmio l'atterraggio.



Ecco all'orizzonte l'occasione per mostrare di che pasta siete fatti: mettetevi in traiettoria, datevi la spinta e opla', libratevi nell'aere. E' preferibile atterrare con i piedi.

da uno dei 6 improbabili personaggi messi a nostra disposizione. Successivamente, e in base alla modalità di gioco selezionata, si deve scegliere la tavola da utilizzare fra le numerose disponibili, divise in 3 categorie: quelle più adatte per le evoluzioni, le più veloci e la canonica via di mezzo.

SNOW WHITE

Dal punto di vista tecnico la Uep System ha svolto un lavoro pulito e privo di sbavature, pur senza sfiorare i livelli di dettaglio che ci si aspetterebbero da un Dreamcast.

Principale attrattiva di questo quarto episodio è rappresentata dal design dei tracciati: laddove nelle precedenti versioni le corse si svolgevano lungo pendii inneva-



Sull'orlo del precipizio. Oltre il ponte sullo sfondo ci aspetta il checkpoint

ti più o meno credibili e aderenti alla realtà, i tracciati di Cool Boarders Burrrn si snodano attraverso foreste, dentro caverne e cattedrali abbandonate, in mezzo a villaggi addormentati, sopra enormi blocchi di ghiaccio che imprigionano scheletri di dinosauri. Chiaramente l'impatto scenico ne trae enorme beneficio e in ogni percorso sono presenti diverse scorciatoie e strade alternative molto ben nascoste. I 60fps costanti rendono convincenti le discese e un'estensione del campo visivo fuori dal comune restituisce perfettamente l'idea di trovarsi sul bordo di pendenze mozzafiato. E' forse la prima volta che il senso di 'altezza' e di 'vuoto' viene reso efficacemente.

Non malvagio il comparto sonoro: effetti sonori standard e musiche diver-

Ancora un gioco per la console Sega dalla realizzazione non disprezzabile ma dal potenziale ludico mutilato dalle discutibili scelte in fase di design e dalla penuria di opzioni e modalità di gioco disponibili. Probabilmente a causa dei ristretti limiti di tempo in cui è stato ultimato, Cool Boarders Burrrn sembra un prodotto incompleto e mal progettato, da un punto di vista concettuale in netto regresso rispetto all'ultimo capitolo per PlayStation. Peccato perché la giocabilità è buona, le piste interessanti e l'azione di gioco discretamente accattivante. Un gioco riuscito a metà.

Voto 7

PRO

- ✓ Moltissimi aerei disponibili
- ✓ 60 frame al secondo costanti

CONTRO

- ✗ Monotono e ripetitivo
- ✗ Alcune pecche grafiche
- ✗ Poco longevo

se per ogni personaggio, alcune delle quali piuttosto indovinate.

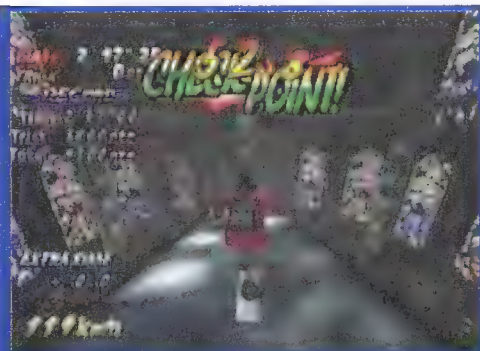
TUTTO QUI?

La giocabilità è senz'altro buona. La tavola risponde ottimamente alle sollecitazioni cui sottoponiamo la leva analogica e, sebbene sia necessaria una certa pratica per eseguire al meglio le evoluzioni, la particolare filosofia adottata dalla serie, basata sul tempismo e sulla perfetta conoscenza dei tracciati, funziona piuttosto bene anche oggi.

Un livello di sfida piuttosto basso e l'assenza di una vera e propria competizione agonistica rappresentano il principale difetto di Cool Boarders Burrrn, titolo solo parzialmente risollevato dall'interessante layout dei tracciati.

Purtroppo, sebbene piuttosto lunghi e vari, questi sono solamente 5 (più 2 half pipe) e verranno sbloccati tutti entro un pomeriggio di gioco non particolarmente intenso. Pregevole come primo esemplare del genere sulla nuova console Sega ma un'aggiunta inutile a un filone che conta diversi esponenti complessivamente più meritevoli, compresi gli ultimi 2 capitoli commercializzati sulla console Sony.

Francesco Bicci



Fulgido esempio di pubblicità occulta.

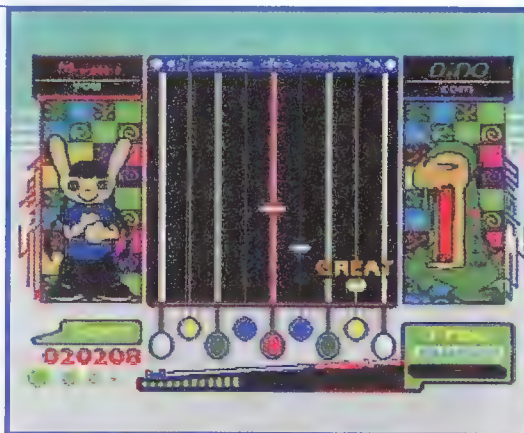
Pop 'n' Music

Software House:	Konami
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1 - 4

**Ancora un rhythm-game da parte di Konami,
che non vede l'ora di sommergerci
di controller astrusi...**

La Konami, ormai senza alcun ritegno, continua a sfornare da un paio di anni a questa parte i rhythm game più assurdi che funzionano con le periferiche più strampalate, che spesso spiccano in mezzo alle sale giochi più affollate di tutto il mondo. E se da una parte sono un vanto per le suddette salette, dall'altro sono dei veri e propri incubi per i giocatori nostrani, i quali devono sommergere le proprie abitazioni delle riduzioni di questi controller, indispensabili per poter giocare efficacemente a tutte queste follie della nota casa giapponese. Con Dance Dance Revolution avevamo un tappetino di quasi un metro quadrato dove ballare, con Beat Mania avevamo un piatto da DJ sul quale scretchare, con Guitar Freaks avevamo un chitarrone acustico con il quale esibirci e con Drum Mania un'intera batteria da malmenare come pazzi. E con questo delicato Pop 'n' Music abbiamo un controller di forma trapezoidale nel quale sono inseriti nove pulsantoni colorati.

Fondamentalmente, Pop 'n' Music funziona come Beat Mania. Su schermo infatti avrete una specie di pozzo diviso in tre, sei o nove corsie a seconda del numero di

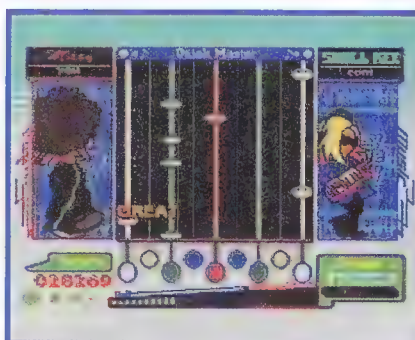
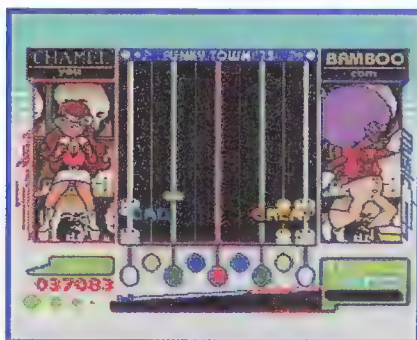


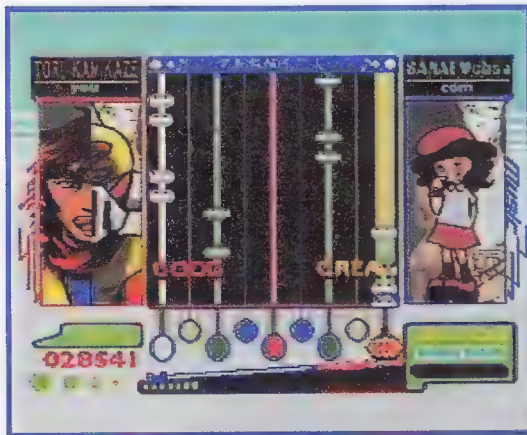
tasti che vorrete utilizzare; all'interno di questo pozzo scorreranno dei "fagioli" colorati che corrispondono ai tastini del controller. Non appena uno di questi fagioli giungerà alla linea di base del pozzo, il giocatore dovrà premere il pulsante corrispondente, il quale genererà un effetto sonoro variabile a seconda della canzone prescelta. Se colpirete il tasto qualche momento prima o qualche

momento dopo rispetto al momento che vi richiedeva il gioco, invece di un "perfect" (o "cool", o "great") riceverete un "good". Se non colpirete per niente il tasto richiestovi, o lo colpirete completamente fuori tempo, riceverete un "bad". Lo scopo del gioco, ovviamente, è fare più "perfect" possibile, per poter accedere alle canzoni successive. Esattamente come in Beat Mania.

■ DANCE AND FIGHT!

Il gioco è strutturato come una specie di beat'em up, solo che invece di combattere a colpi di Hadoken combatterete a colpi di ballo. Una volta selezionato questo perso-





naggio, verrete posti di fronte al vostro primo avversario, che sarà di una categoria confacente al tipo di canzone che dovrete suonare per batterlo, e il tutto in una atmosfera scanzonata, ben dissimile da quella cupa e un po' underground di Beat Mania, che gli conferiva un aspetto decisamente decadente.

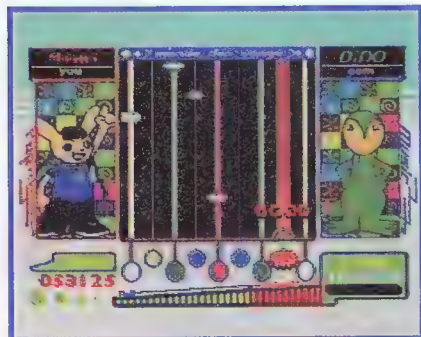
Il segreto per andare avanti in questo gioco è principalmente memorizzarsi i ritmi e impararsi le canzoni a memoria. C'è poco da fare... quando in hard dovrete fare delle evoluzioni assurde su quel controller, che tra l'altro è davvero ipersensibile e scatterà non appena sfiorerete i tasti, non avrete il tempo materiale per vedere quello che vi si presenta su schermo. Dovrete imparare una posizione strategica per le dita delle mani (che dovrete utilizzare tutte, vi ricordo) e dovrete avere una buona preparazione in caso di mosse speciali. Nella modalità hard, poi, avrete di che sbizzarrirvi: troverete infatti delle modalità dove le linee guida delle note spariranno e altre modalità che getteranno nella più completa confusione i fagiolini discendenti, che cambieranno posizione a metà del loro percorso. Ma in questo caso dovrete già essere dei maestri nell'arte di



la musica classica (ebbene sì), il Reggae, la Fantasy (!!), la Fusion, l'Industrial e altri ancora, per un totale di 20 generi immediatamente selezionabili.

POCHI MA AGGUERRITI!

Giudicare Pop 'n' Music è dura, e certamente è un'operazione ingiusta, indipenden-



Pop 'n' Music. Per aiutarvi in questa difficile impresa, comunque, la Konami ha istituito un training mode estremamente intelligente. Infatti in questa modalità potrete rallentare anche le canzoni più difficili per avere più tempo per immagazzinare dei passaggi particolarmente ostici, oppure potrete ripetere continuamente solo una sezione particolarmente difficile finché non vi verrà bene.

Ma andiamo al cuore del discorso. Musicalmente, Pop 'n' Music rappresenta agevolmente tutti i generi musicali commerciali esistenti, compreso il pop, il rock, la musica latina, il pop giapponese, la techno, la techno giapponese,

Pop 'n' Music si rivolge a un'élite di videogiocatori, ovvero i fanatici dei Rhythm Games. Se vi hanno sempre incuriosito e se avete a portata di mano un rivenditore che cel'ha esposto, provateci. Potrebbe diventare il gioco della vostra vita, o potreste odiarlo per sempre. Non disprezzatelo a priori, però. Potrebbe essere un grosso errore. Se avete Beat Mania, correte subito. Non ve ne pentirete. Bello, ma troppo, troppo settoriale. Peccato.

Voto 6,5

PRO

- ✓ bella grafica 2d molto colorata
- ✓ una gran bella colonna sonora!
- ✓ Estremamente coinvolgente, se vi piace il genere

CONTRO

- ✗ troppo settoriale.
- ✗ Grafica funzionale

temente dal voto che gli si appone. È un gioco che si odia o si ama. Che si capisce o che si detesta. Può apparire insulso, e molti penseranno che non ci può essere nessun divertimento nel colpire una serie di pulsanti colorati a tempo di stupide musiche. Ma per altri è davvero il massimo. Il fatto di riuscire a suonare delle canzoni, il fatto di riuscire ad avere l'abilità manuale di colpire velocemente nove pulsanti tutti insieme, il fatto di fare una canzone perfettamente mette il giocatore in una situazione di goduria tremenda. Pop 'n' Music dà il senso della progressione come pochi altri giochi presenti sanno fare. Se migliorate, i risultati arrivano sempre. Le vostre canzoni saranno sempre più ritmate e orecchiabili, e la vostra soddisfazione sarà impagabile.

Solo che dovrete faticare, e forse per quanto fatterete non riuscirete mai a uscire. Per questo provatelo prima. Il cabinato in Italia tanto è introvabile, quindi fate un'esperienza con Beat Mania. Se il gioco vi prende, beh, allora è fatta, perché Pop 'n' Music è più bello, più orecchiabile e più completo di Beat Mania. Assicuratevi però di comprarlo con il controller, e di essere sufficientemente motivati per spendere una cifra che verosimilmente si aggirerà sulle 200 mila lire. Con il joystick sarà tutta un'altra cosa, e vi annoierete prima di subito.

Daniele Balestrieri.

Puyo Puyo

Software House:	Sega
Sviluppatore:	Compile
Piattaforma:	Dreamcast
Versione:	JAP
Numero Giocatori:	1 - 4

A colpi di blob gelatinosi arriva l'ennesima incarnazione del puzzle game più morbido degli ultimi anni!

Puntuale come una campana, ecco arrivare per Dreamcast l'ultimo capitolo dei Puyo Puyo, acclamata serie di puzzle game della Compile che da ormai 13 anni tiene compagnia a milioni di videogiocatori sparsi per tutto il pianeta. Puyo Puyo è un puzzle game nel quale bisogna allineare dei piccoli blob colorati che cadono dall'alto in file di almeno quattro elementi. Una volta messi a contatto tra di loro quattro o più blob dello stesso colore questi esploderanno, causando la caduta dei blob sovrastanti e dando quindi la possibilità ad altri blob di unirsi e di esplodere nuovamente, creando una catena di due esplosioni congiunte. Questo sistema di "catene" di esplosioni è alla base dell'intelligentissimo sistema di gioco, che penalizza decisamente chi fa della casualità la propria arma vincente. Per costruire delle combinazioni di esplosioni,

infatti, è necessario l'utilizzo di una buona dose di strategia, visto che bisogna porre i pezzi dello stesso colore in modo tale che non siano direttamente a contatto, ma siano piuttosto separati solamente da una fila di blob di altro colore, i quali devono poter essere tolti di mezzo con facilità quando la situazione

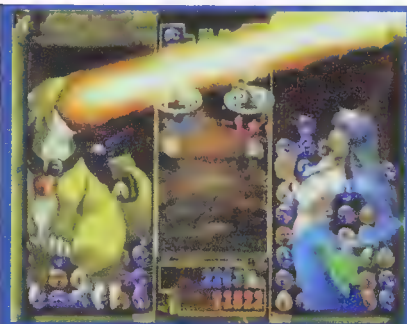


Arle che corre con Carbunkle su una spalla nella bellissima introduzione animata

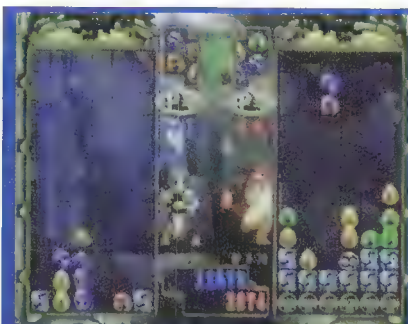


richiederà una catena di esplosioni. E per padroneggiare una simile tecnica ci vorrà certamente del tempo. La gradita comparsa di un nuovo capitolo di Puyo Puyo dopo il fortunato Puyo Puyo Sun apparso per Saturn, PlayStation, N64, Game Boy e Game Gear definisce

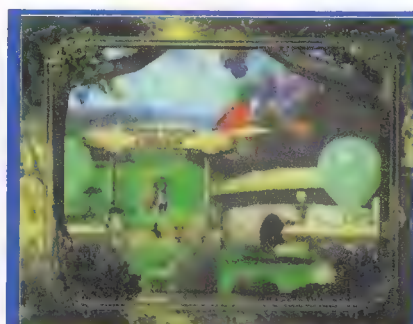
senza dubbio uno standard nel campo dei puzzle game 2D. In passato, giochi come Magical Drop o Puzzle Bobble avevano le classiche mini-introduzioni in stile Capcom dove delle belle illustrazioni dei personaggi principali si avvicinavano e si allontanavano tra di loro in vari contesti; oggi questo concetto un po' retro è stato finalmente abbandonato dalla Compile che ci presenta una eccellente introduzione interamente animata in cui la storica protagonista Arle Nadja viaggia per una incantevole vallata incontrando tutti quelli che poi nel gioco saranno i suoi antagonisti; e ne vedrete davvero di incredibili, tra sirene, api, angeli stonati, minotauri, colf e guerrieri con spade di cristallo. Come se ce ne fosse stato bisogno, la Compile ci spiega che in realtà questi personaggi appar-



Le mosse speciali sono di eccellente fattura.



A seconda delle ambientazioni varierà uno o più parametri del gioco.



Lo story mode vanta delle suggestive inquadrature.



Questa delicata stellina può ingurgitare milioni di biscotti!

tengono a un circo, giustificando quindi la grande varietà e la stranezza di questi avversari. La nostra simpatica protagonista sarà spalleggiata dallo storico simbolo di tutti i puyo puyo, ovvero la incredibile stellina di nome Carbunkle. Questo insulso esserino non farà altro che zompettare a destra e sinistra con un sorriso beota stampato in faccia... eppure non potrete fare altro che adorarlo fin dai primi istanti della presentazione. Il gioco comprende la modalità a uno e due giocatori, la modalità "tokoton", ovvero una specie di survival, la modalità "minna de Puyo Puyo", nella quale potrete giocare in quattro sulla stessa console, e quindi le opzioni. La modalità a un giocatore si divide in semplice gioco o in story mode. La difficoltà dello story mode, nel quale la nostra Arle si troverà a dover affrontare una parte

degli abitanti dello strampalato Puyo Puyo Circus, è bilanciata abbastanza bene e non si ricade nel classico problema di mancanza di sfida. Le scenette di contorno, tutte interamente parlate, sono davvero bellissime da guardare, e tutto il gioco è ricco di illustrazioni di grande stile, le quali si ripetono anche durante il gioco. Infatti tra i due "pozzi" che costituiscono le aree di gioco non solo troverete i classici sprite super deformed dei protagonisti che se le danno di santa ragione a ogni colpo portato a segno, ma inoltre avrete anche visualizzate delle faccine che simboleggiano i colpi speciali. Ogni personaggio ha dei colpi speciali che hanno delle ripercus-

sioni più o meno varie sull'area di gioco, ma che sono sempre e comunque finalizzati all'aiuto in caso di situazioni senza speranza. Le campionature vocali durante il gioco sono davvero divertentissime e si sentono con particolare chiarezza, il che conferisce a tutte le partite quel particolare tono scherzoso da sempre vanto della divertentissima serie dei puyo puyo. Nel survival la vostra missione invece sarà quella di cuocere dei biscotti per la vostra affamata stellina.

Maggiore sarà il numero di concatenazione di puyo che riuscirete a collegare e maggiore sarà il

Puyo Puyoon è gradevole d'aspetto, piacevole da ascoltare e divertentissimo da giocare. Le poche modalità di gioco sono sviluppate con completezza, e il parco di avversari è decisamente nutrito e graziato di un design estremamente accattivante; purtroppo l'elevata barriera linguistica impedisce il pieno godimento di tutte le modalità di gioco rendendolo un semplice puzzle game ben fatto. Niente di meno.

Voto 7,5

PRO

- ✓ grafica ben fatta e ricca di effetti
- ✓ estremamente divertente in più persone
- ✓ struttura di gioco intelligente e varia

CONTRO

- ✗ non molto longevo nella modalità a un giocatore
- ✗ non regge il passo con i tempi.



I puyo trasparenti a destra sono i "disturbi" che il vostro avversario vi causerà quando porterà a termine una catena con successo.



Arle non ci vuole credere, ma gli scheletri sono molto ghiotti di tè giapponese.

numero di biscotti che riuscirete a infornare, con somma gioia della vostra macchietta che farà delle espressioni incredibili finché non sverrà d'indigestione. In questa particolare modalità sarete in grado di scegliere la dimensione dei puyo, che potranno essere enormi, lasciando quindi spazio a combo di minore intensità, oppure piccolissimi,

che potranno generare nel vastissimo pozzo che li contiene catene incredibili di 20 o più esplosioni consecutive. I problemi di questo gioco sono, ovviamente, di carattere personale. Coloro che detestano i puzzle game giapponesi probabilmente non lo comprenderanno mai, e in generale i possessori di Dreamcast tenderanno più a comprare dei giochi sviluppati per sfruttare appieno le grandi caratteristiche di questa macchina piuttosto che acquistare un gioco 2d che potrebbe essere tran-

quillamente gestito da una console a minore bittaggio. Come gioco in se non ha grandi difetti se non quello di appartenere a un genere graficamente ormai poco attuale. La divertentissima modalità a quattro giocatori e il survival rendono questo titolo particolarmente longevo; inoltre la sua incarnazione in una console a 128 bit gli conferisce una fluidità e una nitidezza davvero senza pari nel mercato dei concorrenti, rendendo questo titolo un prodotto decisamente accattivante, anche considerata la totale assenza di concorrenti sulla macchina Sega.

Daniele Balestrieri

PAC MAN

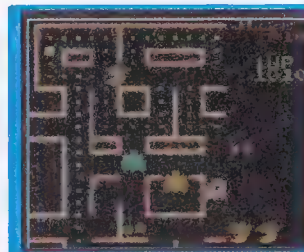
Nel suo ventesimo anniversario (che dovrebbe essere festeggiato dall'uscita del platform 3D per PlayStation), e nell'anno in cui un americano ha fatto il record mondiale facendo spegnere il coin-op, Pac Man dimostra di essere un vecchietto molto arzillo e sempre attuale. La Namco infatti ha messo sul mercato Game Boy ben due cartucce (vendute in bundle in Italia) contenenti quattro versioni differenti del famoso gioco. Pac Man, Super Pac Man e Mrs Pacman non hanno bisogno di molte spiegazioni: semplicemente sono le rom dei coin-op trasportate sul portatile, con l'unica aggiunta dello scrolling visto che il labirinto



è più grosso dello schermo. La quarta opzione di gioco, Pac Attack, invece, è una rivisitazione del sempre verde Tetris. Se giocata in modalità 'Normal' segue fedelmente la struttura del rompicapo russo, aggiun-
gendo al posto di alcuni mattoni nella figura geometrica in arrivo dei fantasmini (che impediscono di completare le linee) o dei piccoli Pac Man (l'unico modo di liberarsi dei fantasmi). In modalità 'Puzzle' si trovano dei pezzi



Qualcuno se lo era dimenticato?



Mrs. Pacman è l'evoluzione del gioco originale. Ancora migliore!

già posizionati per lo schermo e bisogna quindi adattarsi alle varie situazioni pensate dai programmatori.

Nel complesso Pac Man mantiene decisamente immutato il suo fascino di gioco eterno che non va assolutamente sottovalutato. Nonostante non brilli per realizzazione tecnica, Pac Man su una console

come il Game Boy è un titolo validissimo, e l'aggiunta del Pac Attack è apprezzabile.

Non credo dunque che l'offerta di Namco sia rivolta solo ai vecchi giocatori, saranno in molti ad amare l'immediatezza di questo gioco emozionante.

Andrea Loiudice

VOTO 7,5

Z La Formica

Devo dire che avevo molto apprezzato il film di Dreamworks, quando uscì nelle sale: era un mirabile esempio, molto più del concorrente disneyano "A Bug's Life", di quanto la computer grafica abbia fatto passi da gigante in questi anni. Sfortunatamente ciò non è successo per quanto riguarda il mercato delle console portatili, e così, eccoci ancora una volta con l'ottobit di casa Nintendo, a giudicare il solito pallido Tie-in diretto a un pubblico di bambini.

Antz non è altro che un platform game semplice semplice, che vede Z la formica avventurarsi attraverso le più famose scene del film nel tentativo di divertire il povero utente finale. E non è colpa sua, povera, piccola Z, se da mirabile modello 3D è diventata un povero e scialbo ammasso di pixel. Non è colpa di Z se il mercato chiede Tie-in costretti a girare su piattaforme ormai superate. Certo che i programmatori di questo gioco qualcosa in più per renderlo divertente potevano anche farla... Il platform si riduce a un pallido saltel-



Notate la mirabile qualità grafica con cui è realizzata Z... Ehm...



Le cose migliorano nelle sequenze d'intermezzo... Statiche.

lare di qua e di là, uccidendo nemici assonati, probabilmente anche loro colpiti dal tedio, con picconi che sembrano palline maroncine, a cercare le tre chiavi per ottenere la password, a seguire i semplici dettami delle missioni (trova sei formiche...), nel tentativo di arrivare a Insectopia senza sbadigliare troppo. L'unica cosa carina

sono le schermate di intermezzo, veramente ben disegnate. Il resto si perde nella noia generata da un titolo troppo uguale a decine e decine di altri, che sa di già visto fin dal primo momento.

Bisogna sempre aspettare quell'idraulico coi baffetti per avere un platform degno di questo nome?

Federico Fasce

VOTO 5,5

Neo Geo Pocket Color: chi è costui?

Check Point vi fa conoscere da vicino la nuova console portatile di SNK.

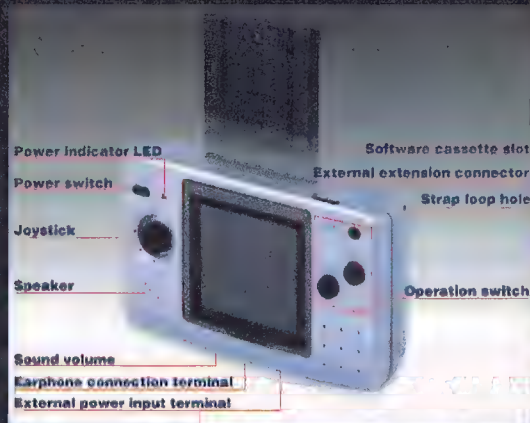
In seguito alle recensioni dei giochi per il Neo Geo Pocket Color (NGPC) molti lettori ci hanno giustamente chiesto informazioni su questa semiconosciuta e promettente console portatile.

In vista anche del prossimo lancio sul mercato europeo, ecco a voi un piccolo dossier su questo gioiellino di SNK. Si tratta di un sistema portatile per videogiochi molto compatto (le dimensioni sono 13*8*3 centimetri) munito di uno schermo a cristalli liquidi di 4,5*4,8 centimetri, non retro-illuminato e in grado di visualizzare 146 colori presi da una palette di 4096. Il cuore del NGPC è un processore a 16 bit, capace quindi di gestire giochi tecnicamente ben superiori a quelli che vediamo abitualmente sul noto Game Boy (8 bit). Alcune caratteristiche della console sono uniche: il joystick ha ceduto il posto a un singolare e comodissimo mini-joystick, preciso e molto adatto per i giochi d'azione, specie per i picchiaduro. Oltre al joystick sono presenti due tasti di gioco e un pulsante "option". La console funziona con due semplici pile AAA stilo, e ha un'autonomia di circa 40 ore (molto elevata, quindi).

Un orologio interno permette al NGPC di controllare lo scorrere del tempo, e molti giochi promettono di utilizzare questa caratteristica per implementare singolari caratteristiche. NGPC ha anche alcuni simpatici programmi preinstallati, cui si può accedere semplicemente accendendo la console senza aver inserito una cartuccia: si tratta di un calendario, un allarme elettronico e un simpatico oroscopo, facilmente utilizzabili tramite dei menù. Altra interessantissima caratteristica del NGPC è la capacità di collegarsi con il Sega Dreamcast, consentendo singolari interazioni tra i giochi di queste due console: il primo esempio è stato King Of Fighters R-2, che consente di utilizzare su Dreamcast i personaggi creati nell'"Edit Mode". Presente anche la possibilità di linkare tra loro più NGPC per giocare contro gli amici. Ovviamente la console è retrocompatibile con i giochi del "vecchio" Neo Geo Pocket. L'ultimo nato della SNK conta attualmente una ventina di giochi a sua disposizione, e sempre più case produttrici (compresa la stessa Sega) stanno creando software per Neo Geo Pocket Color: l'unico timore legato a questa console era da addursi alla SNK stessa, nota per la sua enorme produzione di picchiaduro, che non sembrava in grado di offrire una varietà di giochi adatta a una console simile: niente di più infondato, la line-up è molto varia, con parecchi giochi di generi differenti.

Insomma, un acquisto caldamente consigliato ai patiti dei videogiochi portatili, anche se posseggono già un Game Boy Color. Una curiosità: il Neo Geo Pocket Color è disponibile in 6 differenti colori.

Stefano Castelli



Caratteristiche

Cpu:	16 Bit
Dimensioni:	130 x 80 x 30,5 mm
Peso:	145g (Senza batterie)
Alimentazione:	Due pile AA
Autonomia:	Circa 40 ore con pile alcaline
Schermo:	4,5 per 4,8 cm; colore
Risoluzione:	160 per 152 pixel



Speciale

Recensioni

Puzzle Bobble Mini

Software House:	SNK
Sviluppatore:	Taito
Piattaforma:	NGPC
Versione:	JAP

SNK e Taito portano sul NGPC uno dei puzzle game più famosi, e lo fanno in grande stile.

Questa versione infatti include praticamente tutte le caratteristiche migliori dei primi tre titoli della serie apparsi su console. Si potrà giocare da soli, contro il computer, contro un amico e così via. Il gioco è sempre lo stesso, rapido e intuitivo: con un piccolo cannoncino si sparano



Ecco i personaggi selezionabili: ne riconosci qualcuno?



Lotta all'ultima bolla!

VOTO 8

delle bolle verso la parte alta dello schermo, e riuscendo a collegare tre bolle dello stesso colore, queste scompaiono: credo che tutti i lettori di CP ci abbiano giocato almeno una volta. Grande la presenza di molti personaggi Taito ormai storici, come quelli di Bubble Bobble o il mitologico alieno di Space Invaders. La grafica è chiara ed essenziale, adatta al gioco, anche se le bolle sono abbastanza scialbe da vedere. Ma il sonoro è la cosa che sorprende di più, con musiche veramente graziose e orecchiabili.

Un gioco perfetto da portare con sé e da giocare ovunque, secondo solo a Puyo Pop. Consigliato.

Stefano Castelli



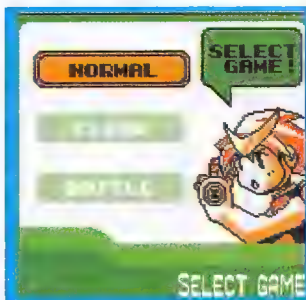
Speciale

Recensioni

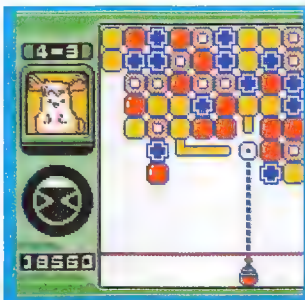
Puzzle Link

Software House:	SNK
Sviluppatore:	Yumekobo
Piattaforma:	NGPC
Versione:	JAP

Un altro puzzle game e anche discretamente originale: si tratta di collegare alcuni pezzi dello stesso colore grazie a un cannoncino posto alla base dello schermo: i pezzi connessi esploderanno lasciando libero dello spazio (cosa importantissima, in quanto i maledetti tasselli aumentano col passare del tempo). Esistono 3 modalità di gioco: Normal, in cui giocherete a oltranza, Clear, con la quale vi cimenterete in vari livelli (50) con lo scopo di svuotarli completamente, e Battle, che vi met-



La scelta della modalità di gioco.



Ecco fatto un bel link!

VOTO 6,5

terà contro il computer o contro un vostro amico. Il gioco include anche un sistema di trading - card (figurine!) da "scambiare" per ottenere alcuni segreti. Un gioco bizzarro, lineare e piuttosto

simpatico, che però non arriva ai livelli di Puzzle Bobble Mini o Puyo Pop, a causa di uno schema di gioco meno interessante e di una grafica più semplice e spartana. Un'ottima seconda scelta, comunque, se possedete già gli altri e amate il genere.

Stefano Castelli

"Puzzle Link supporta il Link Cable, permettendo a due possessori di NGPC di giocare uno contro uno".





Recensioni

Speciale

Neo Turf Masters Mini

Software House:	SNK
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	NGPC
Versione:	JAP

Con l'uscita di Mario Golf su Game Boy Color sembrava che per ora si fosse raggiunto l'apice dei giochi di golf su console portatili: sbagliato, anche SNK dice la sua, e lo fa alla grande: Neo Turf Masters è la conversione in stile super deformed del gioco omonimo da sala giochi: scegliete il vostro atleta tra i 6 disponibili (salvo personaggi segreti) e avventuratevi sui campi da golf più strani mai visti. Un gioco immediato e longevo, molto divertente da giocare sia da soli che con gli amici.

Da segnalare la bizzarria di alcuni campi, che presentano tra l'altro burroni e piccoli arcipelaghi. Grande la grafica, che delude un

poco solo per la scelta dei colori e le animazioni migliorabili. Simpatiche le musiche e gli effetti sonori.

Un gioco molto consigliato agli amanti del golf, in quanto la componente simulativa, per quanto strano, c'è e si fa sentire, influenzerà in modo decisivo i tiri. Tre percorsi completi (America, Germania



Spero che non finisca di sotto!



NeoTurf2: Questo è un buon tiro!

e ogni singola scelta (e Giappone) rendono il gioco anche longevo, per cui se vi piace il genere compratelo senza riserve.

VOTO 8

Stefano Castelli



Recensioni

Speciale

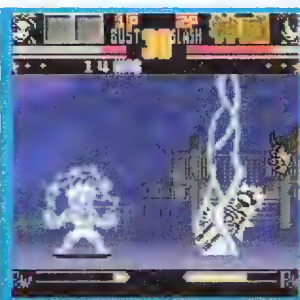
Samurai Spirits 2

Software House:	SNK
Sviluppatore:	Interno
Piattaforma:	NGPC
Versione:	JAP
Giocatori:	1 - 2

Dopo aver giocato a King Of Fighters R-2 credevo che sarebbe passato un bel pò di tempo prima assistere all'uscita di un picchiaduro alla sua altezza: quanto mi sbagliavo...

Samurai Spirits, conosciuto da noi europei come Samurai Shodown, ci propone una bella dose di azione picchiaduro, ma questa volta all'arma bianca:

possiamo infatti scegliere il nostro combattente da una rosa di ben 12 lottatori, scegliendo poi anche lo stile di combattimento,



Azione elettrizzante, vero?



Charlotte bucherella Haomaru...

tra Slash e Bust.

Lo stile differenzierà il personaggio, modificandone alcuni

attacchi e raddoppiando praticamente il numero di combattenti differenti selezionabili, e scusate se è poco! I due tasti di attacco sono dedicati agli attacchi con l'arma e ai calci, e tenendoli più o meno premuti si varierà la potenza e la velocità dei colpi.

La grafica del gioco è meravigliosa, superiore addirittura al già citato King Of Fighters R-2, con personaggi definiti e fondali molto suggestivi.

Ma il top del gioco è la sua enorme giocabilità, che lo rende forse il miglior gioco del genere per il NGPC (almeno, al pari di King Of Fighters). Inoltre è presente un sottogioco di carte, ottenibili sconfiggendo i nemici e che si possono scambiare con gli altri giocatori tramite link. Splendido.

VOTO 9

Stefano Castelli

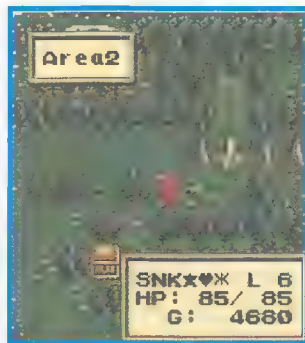


Recensioni Speciale

Biomotor Unitron

Eccolo qui! Finalmente il primo RPG per il portatile SNK è giunto tra noi: vediamo un pò...

In Biomotor ci avventureremo in un mondo fantastico, in cui valorosi avventurieri vagano in cerca di gloria e fortuna, in compagnia dei loro fidi Biomotor: questi sono una sorta di robot intelligenti capaci di evolversi a seconda delle situazioni e dell'esperienza accumulata. Ci troveremo così a vagare a bordo di Unitron (il nostro



Biomotor), esplorando dungeon, scontrandoci con

molti mostri e avversari e tentando di trovare sempre più pezzi per il nostro robottone, che così potrà trasformarsi in numerose configurazioni. Posso definire il gioco un mix tra Xenogears e Pokemon e debbo dire che il risultato finale, pur non raggiungendo la qualità dei giochi del giallo bioccolo Nintendo, è molto gradevole e giocabile. La grafica statica (schermate e disegni) è ottima, ma quella di esplorazione vera e propria poteva essere meglio. Scarso il sonoro, con musiche piuttosto odiose. E' anche possibile connettere 2 NGPC e far combattere i nostri Biomotor contro quelli degli amici. Un buon RPG, piuttosto corto da portare a termine, ma con alcuni segreti da svelare. In attesa di Dive Alert è perfetto.

Stefano Castelli

VOTO 7



Recensioni Speciale

Pac Man

Non avrei mai creduto di dover recensire, dopo più di 18 anni, il gioco che mi ha introdotto al magico mondo dei videogames.

E invece eccolo qui. E' proprio lui, Pac Man. Non credo ci sia bisogno di spiegare il funzionamento di questo caposaldo del divertimento videoludico.

Ma nella sua trasposizione per NGPC, cosa è cambiato? Presto detto: nulla. Si tratta di una conversione perfetta.

Fin troppo, si potrebbe dire, in quanto qualche aggiunta in più avrebbe di sicuro fatto piacere, e invece l'unica opzione degna di nota è la scelta tra il gioco full-



Ecco il gioco a tutto schermo...



... ed eccolo in versione Scrolling.

screen (cioè con l'intero labirinto su schermo) o una versione con scrolling (più scomoda, perché non permette di controllare la posizione di tutti i fantasmini).

Nulla di più. Se volete Pac Man da portare sempre con voi, prendetelo pure, ma visto il prezzo della cartuccia (lo stesso di tutti gli altri gio-

chi NGPC) e considerando che la versione per Game Boy Color è nettamente migliore, capirete che la spesa può essere indirizzata verso titoli più validi.

Stefano Castelli

Software House:	SNK
Sviluppatore:	Namco
Piattaforma:	NGPC
Versione:	JAP

Assieme al gioco avrete anche questo singolare gadget che, inserito attorno al joystick del NGPC, limiterà i movimenti alle 4 direzioni cardinali, proprio come nel cabinato originale Namco. Simpatico.



VOTO 5

PLAYSTATION

FATAL FURY WILD AMBITION

Costume alternativo per Geese Howard:

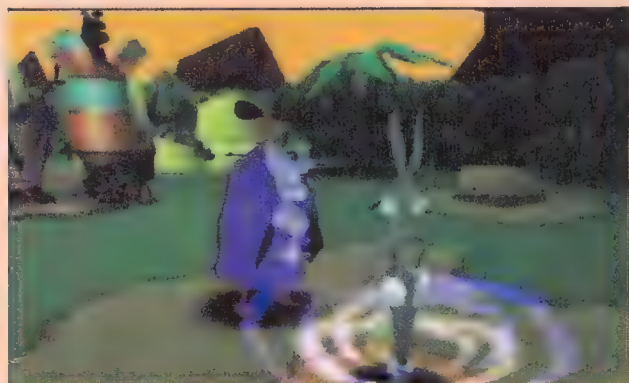
Nella schermata di selezione dei personaggi posizionatevi su Geese e tenete premuto il tasto ***START***. Premete ***CERCHIO** o **X** per ottenere un costume alternativo, che è anche collegato ad una sequenza finale differente.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Selezione del livello:

Nella schermata di selezione del periodo storico tenete premuti ***L2** e **R1*** e premete di seguito **X, QUADRATO, R2, L1, CERCHIO, X, QUADRATO, QUADRATO, QUADRATO***. Sblocherete tutte le ere presenti nel gioco.

Energia al massimo:



Nella schermata di selezione del periodo storico tenete premuti ***L2** e **R1*** e premete di seguito **X, QUADRATO, R2, L1, CERCHIO, X, QUADRATO, CERCHIO, CERCHIO***. La barra di energia arriverà al massimo numero di carote.

Tutte le abilità speciali:

Nella schermata di selezione del periodo storico tenete premuti ***L2** e **R1*** e premete di seguito **X, QUADRATO, R2, L1, CERCHIO, X, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO***. Bugs imparerà subito tutte le abilità speciali, come il Super Salto.

RALLY CROSS 2

Sbloccare tutte le auto e le piste:

Iniziate una nuova stagione e inserite come nome ***MOOBMOOB***. Avrete così accesso a tutte le vetture e a tutte le piste standard.

Disattivare le collisioni:

Inserite come nome ***INCORPOREAL*** e avrete eliminato dal gioco le collisioni con le altre vetture.

Cambio della gravità:

Inserite come nome ***AIRFILLED*** e avrete diminuito tantissimo la gravità nel gioco: ogni singola cunetta vi farà balzare in aria.

Inserite come nome ***LEADSHOT*** e avrete invece reso le vetture pesantissime.

Per ripristinare la gravità normale inserite come nome ***MOONEY***.



NEO GEO POCKET COLOR

SAMURAI SPIRITS 2

Impersonare YOKA:

Nella schermata di selezione dei personaggi posizionatevi su KUROKO e tenete premuto il tasto ***B***. Ruotate quindi il piccolo joystick quattro volte in senso antiorario. L'immagine di YOKA sostituirà quella di KUROKO, e voi potrete selezionarlo premendo ***A*** (SENZA smettere di tenere schiacciato il tasto B).

GAME BOY COLOR

A BUG'S LIFE

Password per i livelli:

Livello	Password
2	9LKK
3	BL26
4	5P9K
5	6652
6	BKK2
7	2PLB
8	6562
9	L59B
Bonus	BL26

V-RALLY 99

Percorsi extra:

Inserite come password ***FAST*** per ottenere tre nuovi percorsi di difficoltà MEDIUM, oppure ***FOOD*** per averne tre di difficoltà HARD.

NINTENDO 64

FIGHTING FORCE 64

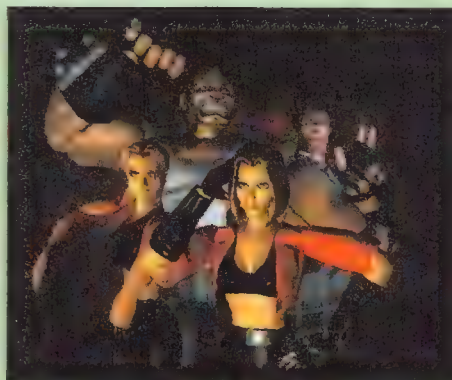
Selezione del livello e invincibilità:

Nella schermata iniziale premete assieme **"Z, L, C-Su e C-Giù"**. Verrete trasportati nella schermata di selezione dei personaggi, dove potrete scegliere il livello di partenza con i tasti **C-Su e C-Giù**. Inoltre, quando inizierete a combattere sarete praticamente invincibili.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Tutte le auto per le piste GT2:

Entrate nel CHAMPIONSHIP MODE e accedete al menu di selezione delle piste. Qui premete di seguito **"Z, DESTRA, Z, Z, Z, B, C-Giù, A, DESTRA"** e



infine **"START"** sul pad inserito in **"porta 2"**. Avrete così accesso a tutte le vetture per i campionati GT2.

WIPEOUT 64

Tutte le navette:

Nel menù principale mantenete premuti i tasti **"Z, L e R"** e inserite rapidamente la sequenza **"C-Giù, C-Giù, C-Giù, C-Giù, C-Destra, C-Su, C-Sinistra"**. Se avrete immesso correttamente il tutto lo schermo lampeggerà di verde, e potrete selezionare tutte le navette del gioco.

Armi infinite:

Nel menù principale mantenete premuti i tasti **"Z, L e R"** e inserite rapidamente la sequenza **"C-Giù, C-Giù, C-Sinistra, C-Sinistra, C-Destra, C-Destra, C-Su"**. Lo schermo dovrebbe lampeggiare, e avrete una scorta infinita delle armi che raccoglierete lungo i percorsi.

DREAMCAST

NFL2K

Attivare la modalità Turbo:

Entrate nel menu **"CODES"** e selezionate **"ENTER CHEAT"**, inserite la parola **"TURBO"** e premete il tasto **"X"**. La scritta **"Turbo Mode Activated"** dovrebbe comparire su schermo, e potrete trovare un nuovo livello di velocità nel menù delle **"OPZIONI"**, alla voce **"GAME SPEED"**.

Giocare con il SegaSports Team:

Entrate nel menu **"CODES"** e selezionate **"ENTER CHEAT"**: inserite la parola **"SUPERSTARS"** e potrete selezionare il nuovo team nella lista delle squadre.



MORTAL KOMBAT GOLD

Costumi extra:

Ogni personaggio nel gioco ha una serie di 4 costumi che differiscono per foggia e colore. Per poterli scorrere premete **"START"** sul volto dei personaggi nella schermata di selezione, quindi scegliete normalmente il combattente.

Menu segreto:

Nella schermata con la scritta **"Press Start Button"** muovete rapidamente il pad **"SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA"**. Sentirete

una risata seguita dall'esclamazione **"OUTSTANDING!"**. Proseguite entrando nel **"MAIN MENU"**, posizionandovi su **"OPTIONS"** e premendo **"L assieme a R"**: apparirà così un menù segreto.

Giocare impersonando Sektor:

Posizionatevi su **"HIDDEN"** nella selezione dei personaggi, tenete premuti i grilletti **"L e R"** e muovete il pad **"SU, SU, SU, SU, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA"**. Infine premete il tasto **"A"**.

Giocare impersonando Goro:

Posizionatevi su **"HIDDEN"** nella selezione dei personaggi, tenete premuti i grilletti **"L e R"** e muovete il pad **"SU e a SINISTRA"**. Infine premete il tasto **"A"**.

Giocare impersonando Noob Saibot:

Posizionatevi su **"HIDDEN"** nella selezione dei personaggi, tenete premuti i grilletti **"L e R"** e muovete il pad **"SU, SU, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA e SINISTRA"**. Infine premete il tasto **"A"**.

HYDRO THUNDER

Guidare la barca da pesca:

Prima di tutto, sbloccate TUTTI i percorsi segreti, terminando più volte il gioco.

Quindi iniziate una nuova partita e posizionate il cursore per la scelta del battello sul Thresher. Tenete premuti **"L e R"** e premete due volte l'opzione **"VIEW"**. Quindi scegliete la Chumdinger e vi ritroverete a guidare una barchetta da pesca.

DREAMCAST PLAYSTATION

Guida a Jikkyou World Soccer Winning Eleven 4

I COMANDI

L'elemento basilare di Winning Eleven 4 è la perfetta padronanza dei comandi del gioco, in modo da poter costruire azioni incredibilmente precise e sempre più adatte alla tattica adottata.

COMANDI BASILARI

Questi sono i più semplici comandi del gioco, quelli che devono essere imparati inizialmente, prima di potersi dilettere nella creazione di azioni più complesse.

✓ **X:** Utilizzata per il passaggio se in possesso di palla, oppure per effettuare il contrasto quando la sfera è posseduta dagli avversari. Può essere utilizzata anche per i colpi di testa e per effettuare il cosiddetto "ponte" nell'area avversaria.

✓ **Cerchio:** Questo tasto è utilizzato per i lanci lunghi, oppure per spazzare le palle vaganti che capitano in aria di rigore. In difesa permette di entrare in scivolata sugli avversari.

✓ **Quadrato:** Il quadrato è il tasto del tiro. Più si tiene premuto il tasto più si carica una barra che indica la potenza con la quale si vuole effettuare il tiro. Si utilizza anche per i tiri al volo e i colpi di testa nell'area avversaria.

✓ **Triangolo:** Questo tasto è adibito al passaggio filtrante, utilizzato per smarcare gli attaccanti in area di rigore, oppure per lanciare sulle fasce i giocatori più veloci.

✓ **L1:** Cambiare giocatore.

✓ **R1:** Correre più velocemente.

COMANDI AVANZATI

Una volta imparati i comandi basilari, potete cominciare a destreggiarvi tra gli avversari con dribbling e finte, oppure effettuare pallonetti e uno-due in spazi stretti.

✓ **Uno-due con palla di ritorno bassa:** tenete premuto L1 e schiacciate successivamente il tasto X. A questo punto il vostro giocatore passerà la palla al compagno più vicino, che ve la passerà automaticamente rasoterra.

✓ **Uno-due con palla di ritorno alta:** tenete premuto L1 e schiacciate successivamente il tasto Cerchio. In questo secondo caso il passaggio di ritorno sarà un pallonetto.

✓ **Uno-due con lancio lungo di ritorno:** tenendo premuto L1 schiacciate il Quadrato e otterrete l'ultimo tipo di triangolo disponibile nel gioco.

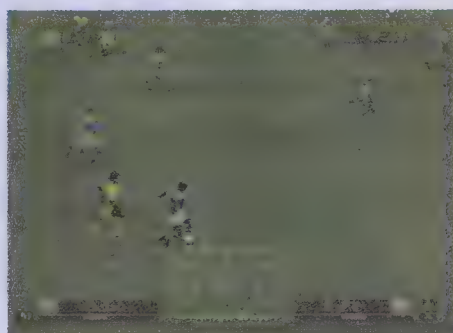
✓ **Filtrante alto:** per effettuare un passaggio filtrante a media altezza tenete premuto L1 e schiacciate successivamente il tasto Triangolo. Il giocatore effettuerà un bellissimo filtrante con palla alta o a mezz'aria.

✓ **Uscita del portiere:** Tenete premuto Triangolo quando siete vicini o dentro all'area per vedere il vostro portiere lanciarsi a tutta velocità sui piedi dell'attaccante.

✓ **Doppio passo:** per effettuare il doppio passo schiacciate ripetutamente il tasto L1. Questa mossa è molto utile per evitare i tackle

avversari, oppure per confondere il portiere avversario in uscita.

✓ **Finta di tiro:** Molto utile sottoporta per evitare l'intervento in uscita del portiere avversario. Per effettuare la finta premete contemporanea-



mente i tasti Quadrato e X.

✓ **Finta di cross:** Premete contemporaneamente Cerchio e X per disorientare i difensori avversari.

✓ **Pallonetto:** quando ricevete un lancio dalle retrovie e vi ritrovate smarcati davanti al portiere, diventa molto utile il pallonetto, effettuabile pre-



mendo L1 + Quadrato.

✓ **Tiro a effetto a rientrare:** per il tiro a effetto bisogna tenere schiacciato X, dopo aver premuto il tasto del tiro.

✓ **Cross teso:** per effettuare il



cross teso premete 2 volte il tasto Cerchio in prossimità dell'area di rigore avversaria.

✓ **Cross basso:** per effettuare il cross basso premete 3 volte il tasto Cerchio.

✓ **Colpo di testa, tiro al volo e rovesciata:** in base al cross effettuato, premendo Quadrato il vostro



giocatore potrà colpire la palla di testa, in rovesciata (solo se spalle alla porta), oppure





re tuffarsi di testa contro il pallone. Si può segnare abbastanza frequentemente anche tramite il tiro al volo, che possiamo effettuare dopo un cross teso o uno rasoterra.

FORMAZIONI

Ogni squadra è più adatta a un tipo di gioco piuttosto che a un altro. Per questo motivo dovete scegliere la formazione giusta in base alle caratteristiche dei vostri giocatori. Quelle a disposizione sono ben 16, senza contare il "position edit" che ci permette di configurare a nostro piacimento la nostra nazionale preferita. Potremo inoltre salvare sulla memory card le nostre 4 formazioni personalizzate (occupa 2 blocchi), utilizzabili in qualsivoglia momento del gioco. Ecco una breve lista delle formazioni, con relative spiegazioni:

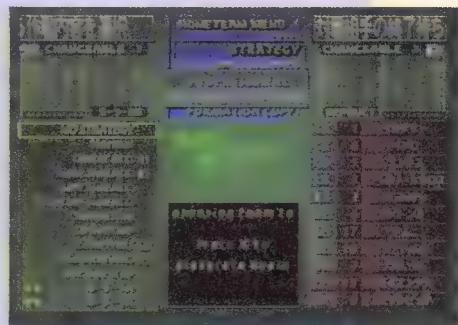
- 4-5-1 A: E' adatta per il contropiede effettuato per vie centrali, con un solo attaccante che riceve palloni dalle retrovie. Adatta anche per il gioco con palloni filtranti se si è in possesso di giocatori veloci.
- 4-5-1 B: Molto simile al 4-5-1 A ma ancora più propensa al gioco difensivo e alle veloci ripartenze in contropiede.
- 5-3-2 A: Questa formazione non è granché. La frattura tra difesa e centrocampo è fin troppo marcata e le punte vengono lasciate troppo sole in attacco. Comunque è una buona formazione difensiva, anche se poco "ispirata" in attacco.
- 5-3-2 B: Anche in questo caso la frattura tra difesa e centrocampo è esagerata ma la formazione risulta leggermente più equilibrata del 5-3-2 A. L'utilizzo del suggeritore vi permette maggiori probabilità di entrare nell'area avversaria. Indicata nel caso la vostra squadra sia in possesso di un rifinitore abile e veloce.
- 5-4-1 A: Questa è una formazione molto equilibrata in tutti i reparti, solida in difesa, coperta a centrocampo e ottima in attacco in caso di contropiede, grazie alla presenza di una punta centrale e un rifinitore subito dietro. Ottima soprattutto se utilizzate squadre come l'Ucraina e il Messico, particolarmente adatte al gioco in contropiede. A mio avviso una delle migliori formazioni del gioco.
- 5-4-1 B: Una discreta formazione, ma non al livello del 5-4-1 A, per l'assenza del rifinitore dietro l'unica punta.
- 3-4-3 A: Una formazione da utilizzare solamente se utilizzate una squadra molto forte, perché l'utilizzo di 3 punte e un rifinitore potrebbe lasciarvi scoperti in difesa e senza difensori veloci rischiate di essere infilati dopo ogni contropiede avversario. Il centrocampo "a rombo" è particolarmente utile sia nelle fasi di contenimento che in quelle di spinta.
- 3-4-3 B: Più forte in difesa ma con un attacco sicuramente meno supportato dal centrocampo. Queste sono le caratteristiche del 3-4-3 B rispetto al 3-4-3 A.
- 3-5-2 A: Questa formazione non è granché. Usandola mi sono sentito a disagio a centrocampo, per colpa della presenza di un solo centrocampista di contenimento che viene soverchiato se l'avversario utilizza una formazione con 2 o più centrali in mezzo al campo. Particolarmente adatta al gioco offensivo.
- 3-5-2 B: Sarà che adoro giocare con il rifinitore, ma devo dire che anche con questa formazione mi sono trovato molto bene. Adatta per il gioco sulle fasce, vi permette di penetrare lateralmente ed effettuare cross al centro, oppure centralmente e utilizzare il filtrante rasoterra o a media altezza.
- 3-6-1 A: Dubito che in molti utilizzeranno questa formazione. Troppi uomini a centrocampo non servono e rischiano di creare solo confusione. Inoltre l'unico attaccante non sembra molto supportato dal reparto arretrato.

- 3-6-1 B: Formazione più equilibrata, con 2 uomini davanti al reparto difensivo. Sicuramente migliore del 3-6-1 A.
- 4-3-3 A: Altra formazione adatta se utilizzate squadre come Brasile o Italia, particolarmente forti sia in difesa che in attacco.
- 4-3-3 B: Un po' più difensiva ma non in grado di supportare adeguatamente le 3 punte.
- 4-4-2 A: Ecco la formazione più equilibrata tra tutte quelle a disposizione del giocatore. Solida in difesa, perfetta a centrocampo e con 2 punte. Una delle migliori formazioni del gioco, se non la migliore.
- 4-4-2 B: Manca il rifinitore ma risulta più adeguata per il gioco sulle fasce. Un'altra formazione interessante e adatta a qualsiasi squadra.

SET STRATEGY

Fattore fondamentale del prepartita è il settaggio delle strategie. Analizzando il menù potrete notare la presenza delle opzioni "Normal" e "Professional". Se sceglierete Normal, potrete selezionare quattro strategie da utilizzare durante la partita, ma solo 1 potrà essere attivata in qualsiasi momento dal giocatore; le altre 3 strategie verranno applicate dalla CPU nel momento più opportuno. Facciamo un esempio: posizionate la scritta L2 su Zone Press, mentre A1, A2 e A3 metteteli rispettivamente su Offside Trap, Center Attack e Counter Attack. Poi cominciate la partita. Potrete scegliere in qualsiasi momento della partita se utilizzare il Zone Press, mentre la CPU applicherà una delle altre 3 strategie in base all'andamento della partita.

Se siete più abili e mangiate pane e Winning Eleven sin dalla sua prima incarnazione, allora settate le strategie Professional, totalmente ad appannaggio del giocatore. In partita è possibile in qualsiasi momento spostare avanti o indietro il baricentro della vostra formazione, rappresentato dai 5 rettangoli sotto il nome del giocatore. Tenete premuto R2 e schiacciate Quadrato o Cerchio.



SQUADRE NASCOSTE

Ecco come ottenere le squadre e gli stadi nascosti in Winning Eleven 4:

- 1) Classic All Star Europea e Classic All Star Internazionale: vincere l'International League.
- 2) All Star Europea e All Star Internazionale: vincere l'International Cup.
- 3) Old Giappone: vincere la modalità Olympic con il Giappone.
- 4) Nuovo stadio: vincere la Konami Cup.

CODICI

Se non siete in possesso di una PlayStation giapponese, per giocare a Winning Eleven 4 potete dotarvi di una buona Action Pro, oppure di un Game Enhancer. Ecco un po' di codici da inserire, tra cui quelli per evitare la protezione inserita dai programmatori Konami.

- ✓ Start Code: D01030CA 1040 --- 801030CA 1000
- ✓ Speed Game: 80007B442 0180
- ✓ Squadre segrete: 80072FD6 FFFF --- 80072FD8 FFFF
- ✓ All Gallery: 80072FD4 FFFF
- ✓ Infinite Place nel Master League: 300FA1EF 0063
- ✓ Punti infiniti nel Master League: 300FA1ED 0063

In My Humble Opinion:
visita al lato oscuro del pianeta Dreamcast.

Giano Bifronte

Seconda parte

Sega è davvero imprevedibile. Se non ci fosse il rischio di annoiare il lettore, la tentazione sarebbe quella di continuare ad analizzare le nuove strategie delle quali veniamo a conoscenza quasi giornalmente. Interessante, per esempio, è la rete in fibra ottica, che permetterà il gioco multiplayer tra gli avventori delle sale giochi e gli utenti da casa, così come il progetto per la creazione, in Giappone, di un server esclusivo per Dreamcast dedicato al gioco d'azzardo.

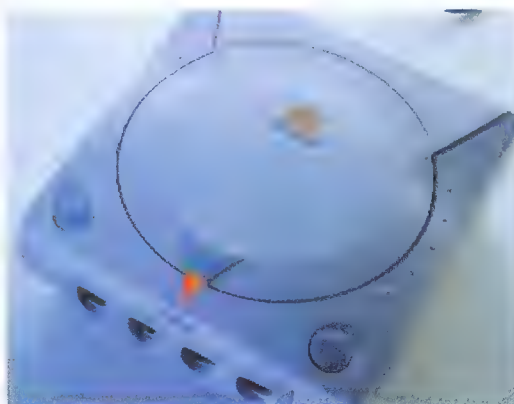
Come l'aggettivo "imprevedibile" può avere connotati sia positivi che negativi, così le iniziative della casa nipponica finiscono frequentemente per generare, in egual misura, massima esaltazione e seri dubbi. Quasi ogni mossa vincente viene controbilanciata da (evitabili) errori, in una reazione causa effetto nella quale, per ogni luce proiettata, si forma un'ombra; un gioco di chiaroscuri che non giova alla faticosa rincorsa verso una credibilità fortemente voluta con la nascita della nuova console, ma ad oggi non completamente conseguita.

UN BEL GIOCO DURA POCO

Il software è stato spesso indicato come uno dei punti di forza di Dreamcast, anche in questa sede. I

titoli usciti sono di buona qualità e, anche se quelli imperdibili scarseggiano, la varietà è assicurata da un catalogo davvero completo.

Il problema risiede però nella natura stessa di Sega, il cui codice genetico, composto da "nucleotidi arcade", viene inevitabilmente trasmesso ai propri parti, facendo sì che i giochi presenti su DC siano prevalentemente trasposizioni da coin op, con tutti i pro e i contro del caso: grafica spettacolare e giocabilità immediata ma anche spesso da sottile e longevità da falena. Sotto questa luce la compatibilità con Naomi può essere vista come un'arma a doppio taglio: una preponderanza di prodotti eccessivamente arcade potrebbe alienare parte dell'utenza che dai videogiochi chiede di più delle divertenti ma semplicistiche sparatorie di House of the Dead 2 o della limitata fisica che assoggetta le vetture di Sega Rally 2. Il lancio occidentale, con l'uscita di titoli dotati di maggiore profondità e capaci di soddisfare un pubblico più vasto, do-



vrebbe porre rimedio a una situazione potenzialmente pericolosa.

I prossimi mesi saranno altresì cruciali per convincere la massa a passare ai 128 bit. Ad oggi la ragioni sono minime,

grafica a parte non esistono dimostrazioni tangibili del salto generazionale, solo Sonic e Power Stone possono definirsi prodotti "nuovi", irrealizzabili su sistemi inferiori se non snaturandone la giocabilità. Ancora una volta il futuro è promettente, un'occhiata ai giochi venturi è sufficiente a zittire ogni detrattore, sempre che la qualità sia quella promessa.

I presupposti per creare una solida base di utenti ci sono, la risposta del pubblico è al momento strabiliante (in USA le prevendite di DC hanno polverizzato ogni precedente record) ma perché questo entusiasmo non si quieti sarà prioritario evitare imbarazzanti periodi di vacche magre come la scorsa primavera, quando, a causa della latitanza assoluta di titoli validi, le vendite della console sono scese a livelli preoccupanti (da qui la ne-

cessità del taglio prezzo). Gli eventi hanno giocato contro Sega, è vero, ma rimane il dubbio che la pianificazione delle uscite non sia stata oggetto delle attenzioni dovute.

Al momento, quindi, Dreamcast è ancora una promessa alla ricerca di un gioco in grado di stupire chiunque, della killer application che ne renda improrogabile l'acquisto (chi scrive crede che Soul Calibur manchi di innovatività per ricoprire questo ruolo).

SEGA.COM

Internet rappresenta il presente e il futuro, gli sforzi profusi da Sega per portare la rete alla portata di tutti ne sono una chiara indicazione.

Pur se pochi, compagnie telefoniche europee escluse, sembrano capaci di trasformare il gioco on-line in un business profittevole, gli analisti sono concordi nell'indicare in esso la prossima macchina da soldi. Non è difficile capirne il perché, il web è l'ambiente ideale per l'evoluzione e la sopravvivenza del videogame. Per allargare il mercato e per far sì che il



settore non si fagociti da solo, proseguendo in un dannoso riciclaggio, c'è infatti bisogno di qualcosa che permetta una maggiore interazione tra umani, un elemento capace di elevare la socialità dell'esperienza nel



mondo digitale, ancora percepito da molti come un passatempo troppo solitario, questo Sacro Graal informatico è Internet.

Unire in una console mirabolanti prestazioni tecniche a un collegamento alla rete semplice e, soprattutto, economico, è quindi un elemento da non sottovalutare nella guerra per il dominio dell'home entertainment. La promozione di Dreamcast non solo come macchina da gioco, ma come alternativa a PC, Mac o Web Tv per l'accesso a quella che pomposamente viene definita "autostrada telematica", è probabilmente mossa ardita (in passato chi ha cercato di vendere caratteristiche extraludiche ha fallito), ma una di quelle che potrebbe dare buoni frutti.

"Non tutte le ciambelle escono col buco" e la falla nel progetto Internet di Sega è il browser.

Programmi come QuickTime e Shockwave, la riproduzione di file AVI, MPEG e MIDI, pagine che utilizzano la tecnologia Flash sono alcune delle opzioni precluse a Dreamcast.

Una falsa partenza e una dimostrazione di poca lungimiranza da parte di Sega che, fortunatamente, ha pro-

messo di correre ai ripari con una nuova versione del Dreamcast Web Browser (Dream Passport in oriente), prevista per i primi mesi del 2000.

"Little things kill" cantano i Bush, la mamma di Dreamcast dovrebbe prendere nota.

EUROPA 3

Nonostante il vecchio continente abbia dimostrato di essere un mercato reattivo e nonostante i proclami dei produttori di hardware in merito all'importanza dell'Europa all'interno delle strategie globali il videogiocatore nostrano continua ad essere l'ultima ruota del carro. Sega non fa eccezione e, ancora una volta, la speranza di una maggior considerazione si è infranta contro la dura realtà.

Il lancio europeo di DC è stato posticipato al 14 ottobre, in modo da disporre di un sufficiente numero di console per il mercato statunitense.

Inoltre il modem della versione PAL avrà una velocità di trasferimento di 33.6K, contro i 56K di quello USA. Aggiungendo un prezzo superiore alla versione statunitense, il sotto sfruttamento dell'opzione per fruire di un refresh a 60 Hz (gran parte dei titoli visionati in anteprima presenta il solito, triste fenomeno delle bande nere e della ridotta velocità di gioco) e le insistenti voci di una scarsa disponibilità di macchine per il mercato italiano ci si rende conto di come la situazione non sia idilliaca.

NUOVO MILLENNIO

Se Sega ambisce a giocare un ruolo determinante in questa nuova guerra deve smettere di combattere contro se stessa, non sono Sony e Nintendo i nemici, è Sega stessa. Finché verranno commessi certi errori il consumatore sarà diffidente. Per ora l'hype è forte ma la vera prova per Dreamcast deve ancora arrivare.

FINAL FANTASY

1991: Il mondo inizia a parlare a 16 bit e la Squaresoft sforna alcuni tra i migliori Final Fantasy. Le loro colonne sonore sono entrate nella leggenda!

...di Daniele Balestrieri...

Infatti la Squaresoft non necessitò di molto tempo per rimettersi in azione, e sul finire del 1991 in Giappone uscì un certo Super Famicom, la prima vera grande console a 16 bit che raccolse una quantità spaventosa di consensi anche grazie al suo hardware a dir poco peculiare. La Square non stette di certo a guardare, e raccolse le sue forze per creare il primo Final Fantasy della nuova generazione, ovvero Final Fantasy IV. Logo cambiato, sistema di gioco ormai affermato e una schiera di eroi ormai destinati a entrare nella leggenda del mondo dei videogiochi, come Rydia o i mitici gemellini Parom e Polom. Ed

eccoci a fare i conti con una colonna sonora propostaci con dignità dai signori chip di una signora console come il Super Famicom. Di Final Fantasy IV è stata creata, nel 26 di novembre del 1994, una prima OST dalla copertina candida, che riporta al centro solamente il logo del gioco. Il CD consta di 44 tracce, che contengono l'intera colonna sonora originale del titolo in questione, dall'apertura alla chiusura. Il suo valore artistico è innegabile, anche se è ancora un prodotto destinato quasi esclusivamente agli utenti del gioco; ascoltarlo da solo è un'esperienza che lascia abbastanza il tempo che trova visto

che è completamente decontestualizzato, e monotono nella sua composizione strumentale (per ovvi motivi). Comunque sia, la cosa non vi deve lasciare demoralizzati se siete tra quelle persone che hanno amato Final Fantasy IV, e probabilmente qualcuno di voi lo sarà, visto che il gioco è approdato in occidente (o meglio, solo in America, ma ne parleremo in seguito) e si è visto girovagare tranquillamente anche in Italia. Infatti, per esaltare la grande poeticità del quarto capitolo di questa saga, i giapponesi decisero di creare un grande CD, tutto bianco, all'interno di una scatola tutta bianca con un paio di delicati



L'interno del notevole Celtic Moon. L'ispirazione "stonehengiana" è palese, così come l'atmosfera che pervade il CD.

ricami argentei: stiamo parlando di Final Fantasy IV Piano Collections. Le arie di Final Fantasy IV sono qui riprodotte con maestria mediante l'utilizzo di uno degli strumenti musicali più emozionanti del nostro millennio, ovvero il pianoforte. Questo CD ovviamente è il primo, oltre a quello di Final Fantasy III di cui ho parlato nel numero 2 di Check Point, che può essere ascoltato tranquillamente avulso da ogni contesto. E c'è poco da fare: il CD è davvero fenomenale, e come controprova di ciò lasciatevi dire che in Giappone ha fatto davvero un grandissimo successo, andando esaurito completamente alle porte del natale del 1993. Ma le vendite del titolo non andavano diminuendo, e quindi gli americani decisero finalmente che era il caso di convertire Final Fantasy IV in inglese. Come primo tentativo, in America tentarono di creare un gioco derivato direttamente dalla saga, ma progettato interamente in USA. Questo gioco prende il nome di "Final Fantasy: Mystic Quest", conosciuto anche come "Final Fantasy USA", ma purtroppo non riuscì a sopportare il peso del nome che portava, e si rivelò solamente un gioco decente, ma graziato, secondo me, da musiche davvero d'atmosfera. Di Mystic Quest potrete trovare la colonna sonora, se siete fortunati, ma non quella americana, virtualmente introvabile; potrete trovare bensì quella giapponese, derivata dalla conversione (e seguente derisione) del titolo nella terra del sol levante. Con Final Fantasy IV tra le mani, gli americani pensarono di convertirlo in fretta e furia (dando vita a una traduzione davvero orripilante) e continuare la loro numerazione, creando dunque Final Fantasy II. Esiste la colonna sonora di questo titolo in versione USA, chiamata "Final Fantasy II Original Sound Version", ma è rara quasi quanto il titolo in questione. Prima di prendere il mondo per la collottola e scuoterlo con forza con l'arrivo di Final Fantasy V, i giapponesi tentarono un altro exploit, e crearono il secondo spin-off di Final Fantasy IV,

L'artwork originale di Yoshitaka Amano per Final Fantasy IV. Copertina, tra l'altro, della versione PlayStation del suddetto gioco.

denominato "Celtic Moon". Una copertina suggestiva cela al proprio interno un ennesimo rifacimento di tutte le arie di Final Fantasy IV, ma stavolta in chiave dichiaratamente celtica. Violini, violoncelli, violini solisti, flauti, clarinetti e tamburelli creano un'opera della durata di 52 minuti e 34 secondi, divisa in 15 tracce. Ritroviamo dunque il tema dei chocobo, i temi dei protagonisti, i temi salienti e il tema principale del gioco riarrangiati con questi strumenti, che hanno il potere di renderli malinconici e mistici, proprio come succede a chi si avvicina alla cultura celtica. Il CD è un obbligo per gli amanti della buona musica, specialmente se composta da Nobuo Uematsu; l'unico problema riscontrabile è un deciso stridore di fondo di tutti gli strumenti che potrebbe non piacere a qualcuno; ma del resto sono strumenti a corde sfregate, e purtroppo si va incontro a questo genere di



problemi. Un gran bel CD, che la Song May è riuscita parzialmente a rovinare eliminandone il prezioso libretto e banalizzandone la copertina. Ma i patiti di Final Fantasy IV lo troveranno quasi commovente.

1993: a cavallo di un Chocobo arriva Final Fantasy V, una bella cartuccia per Super Famicom che conteneva un titolo del tutto sperimentale con il quale la Square volle osare. Il gioco fu davvero innovativo in molti sensi: emblematica infatti è una sezione a scorrimento laterale in cui bisognava cavalcare un Chocobo, e l'adozione di job alla Final Fantasy Tactics con cui far progredire i propri personaggi. Gli americani si tirarono indietro, giudicandolo troppo peculiare e quindi inadatto al pubblico occidentale (NO - COMMENT); al contrario, la metà dei giapponesi lo giudicarono un capolavoro, mentre l'altra metà lo schifò, in quanto lo considerò una specie di aborto. Tra tutti questi contrasti, nacque una colonna sonora davvero degna, che la Square fu costretta a inserire in ben 2 CD, forniti di un packaging lussuoso e un artwork davvero fine. Un brano, in particolare, fu così apprezzato che da solo diede l'ispirazione per una piccola serie di cartoni animati, della quale verrete messi a conoscenza nelle solite due ultime pagine novembrine di Check Point.



Le due fascette della costoletta della colonna sonora originale di Final Fantasy V - versione SM -. I CD hanno un artwork molto ricercato.

Top Drive Plus

Produttore: **LOGIC 3**

Piattaforma: **PLAYSTATION - NINTENDO 64**

Prezzo indicativo: **200.000 IVA inclusa**

La Logic 3, affermata casa produttrice di hardware di alta qualità, questa volta ci presenta un sistema di volante più pedaliera da poter utilizzare sia su PlayStation che su Nintendo 64 grazie a una doppia presa posta alla fine del cavo. A livello di struttura, questa periferica si presenta nel migliore dei modi. È composta da uno sterzo di 25 centimetri di diametro che non necessita di calibrazione, da una leva del cambio posta alla destra dell'unità volante e da una pedaliera di plastica con un ampio poggia-talloni che assicura una certa stabilità. Nell'area anteriore e posteriore dello sterzo, inoltre, sono disposti ben 12 pulsanti che cambiano funzione a seconda del tipo di gioco utilizzato; è infine presente un piccolo pad digitale con il quale potrete vagare comodamente per i menu dei giochi, oppure potrete effettuare delle micro-correzioni all'andatura dei veicoli senza spostare il volante. Il volante inoltre è preposto per le vibrazioni (che funzionano mediante l'inserimento di quattro pile AAA) il che lo rende pienamente compatibile con il dual shock della Sony e con il Rumble Pack della Nintendo. A questo proposito, c'è da dire che a causa di questa doppia compatibilità, sulla base dello sterzo è presente uno switch premendo il quale si può passare dalla modalità analogica a quella digitale, e quindi il volante si comporterà come se fosse operato o dalla levetta analogica del dual shock oppure dal tastierino digitale di entrambi i joypad di entrambe le console.

Ho provato il prodotto con gli esponenti più famosi dei



giochi di guida per entrambe le console, ovvero *Gran Turismo* e *Ridge Racer Revolution* per PlayStation e *Mario Kart 64* e *Formula 1 World Grand Prix* per Nintendo 64. Il volante si è comportato bene in tutte e quattro le situazioni, e l'associazione dei tasti alle varie funzioni

dei giochi è stata sempre ben distribuita. Sia in modalità analogica che in modalità digitale, il volante appare comunque ESTREMAMENTE sensibile, e prima di farci la mano vi ci vorrà davvero molto, tanto che le prime volte vorrete usare il picco-



lo pad digitale invece dello sterzo. Sarà solo con l'impegno che riuscirete a padroneggiare questa periferica e quindi a godere di un maggiore realismo in tutte le simulazioni. Inoltre l'allungo via pedale risulta praticamente uguale rispetto all'allungo che potrete avere mediante la pressione di un tasto del joypad, il che rende questa peri-

ferica molto accurata a differenza di altre dello stesso tipo; c'è da dire però che la velocità di punta è comunque leggermente minore... e questo è un difetto che sembra tediare tutti i volanti in commercio. La levetta del cambio vi darà a volte fastidio, posizionata com'è vicino al volante, ma anche questa è questione di pratica. Insomma, un prodotto realizzato con perizia e classe, resistente e con materiali buoni. Peccato solo per l'enorme sensibilità della periferica che vi farà sbandare non appena sfiorate lo sterzo, se non sarete ben allenati. Un prodotto per veri appassionati.

Un anno

di
Check Point

a sole

45.000 lire

un'occasione
da non perdere!

(Affrettatevi! L'offerta è limitata nel tempo)



a sole ^{di} **Check Point** DA RIENTRARE PER OTTENERE LA GARANZIA 45.000 lire

un'occasione da non perdere!

(Affrettatevi! L'offerta è limitata nel tempo)

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale:

Indirizzo:

C.A.P.: Città: Prov.:

Città:

Prov.

Telefono: e-mail:

e-mail:

ABBONAMENTI:

Desidero abbonarmi a 11 numeri di **Check Point** al prezzo di lire 45.000



al prezzo di lire 45.000

ARRETRATI:

Richiedo i seguenti numeri arretrati

al prezzo unitario di Lit. 13.000 per un importo totale di Lit.

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

- ☐ Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
- ☐ Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
- ☐ Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.69542/09 ABI 3001, Cab 03202 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
- ☐ Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
- ☐ Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

Firma

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale:

Indirizzo:

C.A.P.: Città: Prov.:

Città

Prov.

Telefono: e-mail:

.. e-mai

Ufficio abbonamenti: **tel.** 0643219201 - **fax** 0643219301 - **e-mail** pluricom@pluricom.it

Da inviare a Pluricom S.r.l. via fax o e-mail



QUALITÀ e... QUANTITÀ

**I MIGLIORI PREZZI, IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO DI GADGET,
VIDEOGAMES E ACCESSORI, IL MIGLIOR SERVIZIO,**

I CLIENTI PIÙ BELLI!

a Firenze • Via B. da Montelupo, 62 • Tel. 0557326048 - Fax 0557326247

e-mail: info@visaitalia.com www.visaitalia.com

a Roma • Via Casal del marmo, 750b • Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

SIT-SIT

TBWA/BDDP



FORMULA 1 '99.
DI TANTO IN TANTO, RAFFREDDATE LE EMOZIONI.

FORMULA ONE 99



SOLO PER PLAYSTATION.



Rilassatevi, andate a letto presto, e ripassate ogni dettaglio della gara. Arriva l'esame più duro: la nuova Formula 1 '99. E questa volta, il realismo supera la vostra immaginazione: migliore definizione delle immagini, maggiore sensibilità di guida, e massima spettacolarizzazione della corsa. Insomma, vi aspetta una corsa così emozionante che ogni tanto vi servirà un pit-stop per rientrare dallo shock.

POWER LINE 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
© 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Studio 39 Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom-Roma.